

GUÍA DE COMPRAS DE PLAYSTATION 2

Elaborada por los expertos de Play2Manía

LA BIBLIA DE PS2

2003

TODOS LOS JUEGOS Y PERIFÉRICOS PARA PS2 ANALIZADOS A FONDO

4,95 €

8 424094 003211 00002

300 JUEGOS

ODOS LOS TÍTULOS DISPONIBLES
OMENTADOS Y PUNTUADOS

COMPARATIVAS



ERIFÉRICOS A EXAMEN: MANDOS DVD,
OLANTES, PADS Y EQUIPOS DE SONIDO

MULTIMEDIA

ÍDEO-DVD, HOME CINEMA, INTERNET:
ESCUBRE LAS INCREÍBLES
RESTACIONES DE ESTA SUPERMÁQUINA

FUTUROS ÉXITOS



NAL FANTASY X-2, SILENT HILL 3,
EVIL MAY CRY 2, TOMB RAIDER,
ETAL GEAR SUBSTANCE, LOS SIMS...

La Guía más COMPLETA y ACTUAL del mercado

PlayStation 2

SONY

La Biblia de PS2
2003

PlayStation 2

Tras dos años en el mercado, PS2 se ha convertido en la consola más importante del mundo de los videojuegos. Ya somos más de 40 millones los que hemos confiado en Sony y en su máquina y no nos hemos arrepentido de ello. Las razones son obvias. PS2 nos ha ofrecido los mejores y más alucinantes juegos; nos ha sorprendiendo con nuevas experiencias y nos está prometiendo más y mejores posibilidades de diversión. PS2 es el presente y el futuro del entretenimiento doméstico.

En esta nueva comunidad de jugadores Play, han cabido desde los jugones de toda la vida, a los descubridores recientes de los videojuegos; desde los más pequeños a los adultos; desde los amantes de la acción a los más sesudos estrategas. Y es que PS2 ofrece experiencias de juego para todos. Por esta razón, por segundo año consecutivo, en Play2Manía hemos decidido compartir con vosotros lo que significa ser un "playmaníaco".

Editorial

Por ello os hemos preparado este Especial PS2, con la esperanza de que en él descubráis un nuevo mundo de posibilidades de diversión. En esta nueva "Biblia" vais a encontrar todos los porqués del éxito de PS2, empezando por sus características técnicas, y continuando por su faceta de vídeo DVD, para acabar con sus periféricos y sus posibilidades de futuro que, por si aún no lo sabéis, son inmensas. Y por supuesto, nos hemos centrado en el alma de toda consola, sus juegos. En esta "Biblia" vais a encontrar comentados y puntuados la inmensa mayoría de los títulos de PS2, además de un repaso a los juegos que en el próximo año van a escribir una nueva historia.



Si todavía no tenéis una PS2, nuestra intención es que esta "Biblia" os ayude a tenerla; si ya tenéis una, esperamos ayudaros a comprenderla mejor para que podáis explotar al máximo sus posibilidades. Ojalá formemos muy pronto una comunidad mucho más grande. En Play2Manía estamos deseando contar con todos vosotros el año que viene.

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Jefe de Sección.
Daniel Acal, David Fraile Redacción.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Lidia Muñoz Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Juan Lara, Rubén Guzmán, Mercedes López, Daniel Lara, Sonia Ortega. J. C. Ramírez (dibujos).
playmania@hobbypress.es

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Directora General: Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Jefe de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón.
Director de Producción: Julio Iglesias.
Coordinación de Producción: Ángel Benito.
Departamento de Sistemas: Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es.
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña.
E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Los Vascos, 17 1ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 906 30 18 30 - Fax: 902 15 17 98
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ General Perón 27, 7a planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: COBRHI
28864 Ajalvir. Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 2/2003

Printed in Spain



Hobby Press es una empresa de Axel Springer Verlag

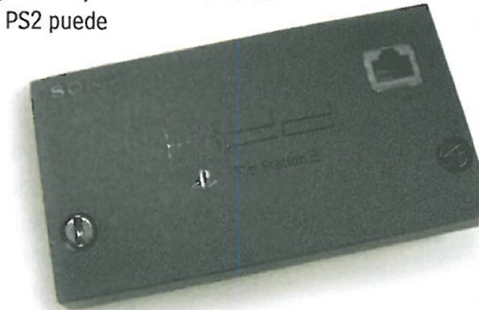


Sumario

www.hobbypress.es/Playmania

■ REPORTAJES:









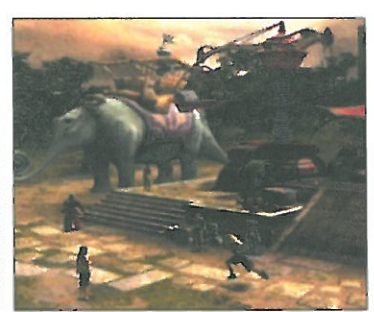
ANÁLISIS



El mejor juego de coches de la historia, que ahora además está en serie Platinum.



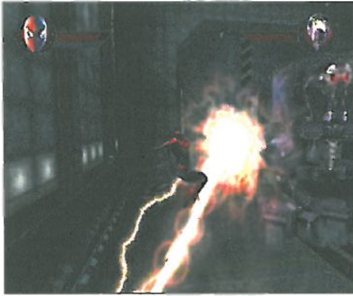
El juego basado en la primera de las novelas de Tolkien: vive El Señor de los Anillos.



Apabullante y sorprendente, este juego de rol de Square es uno de los mejores títulos de la consola.



Vive toda la magia de Harry Potter en un juego que recrea fielmente su última película.



El más famoso trepa-muros de la historia, también protagoniza una aventura en PS2.



Los personajes de Disney y de Square se unen para protagonizar una asombrosa aventura.



A ver si encuentras una propuesta más original: trata de escapar de un campo de prisioneros nazi.



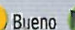
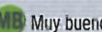
la velocidad es la protagonista de un juego que sabrán disfrutar los amantes del motor.

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego.

- 1 al 3 **Muy deficiente.** Un juego que no merece la pena.
- 4 **Deficiente.** No llega a las cotas mínimas de calidad.
- 5 **Aprobado.** Cumple sin más.
- 6 **Bien.** Un buen juego, pero con algunos defectos.
- 7 **Notable bajo.** Un juego interesante para los fans del género.
- 8 **Notable alto.** Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 **Sobresaliente y Matrícula de Honor.** ¿Alguna duda?

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:



Cuando veáis este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.

- Los precios de juegos y periféricos que publicamos en nuestros artículos son PVP recomendados por el distribuidor y pueden variar de un comercio a otro.
- La recomendación por edades de los juegos que os ofrecemos es la que aparece en sus respectivas cajas, elaborada por Adese.

Todo Play

TE CONTAMOS TODO LO QUE DEBES SABER SOBRE LA CONSOLA DE SONY

Cuando PS2 está en boca de todos, por algo será. Es la mejor consola del mercado, y eso no es porque lo digamos nosotros, es que lo dice el más de millón de usuarios que ya tiene en nuestro país. Sus juegos, sus opciones multimedia, su calidad, su prometedor futuro... Si estás pensando en comprar una PS2, acompáñanos y descubre todas sus posibilidades.

Fue en 2000. Concretamente a finales de noviembre. PS2 se puso a la venta en nuestro país, con un precio nada asequible, un número limitado de unidades y un sistema de reserva para poder comprarla. De entonces a hoy han pasado muchas, muchas cosas. Y no sólo el tiempo.

PS2 se ha convertido en la consola de videojuegos más importante del panorama mundial, con un número de usuarios muy superior al de sus rivales, 40 millones en todo el mundo, con un catálogo de juegos impresionante y con la confianza de miles de jugadores que están a punto de sumarse al millón de españoles que ya tenemos una PS2.

La clave de este éxito hay que buscarla en muchos frentes. Primero, en PSOne, la 32 bits de Sony, que fue capaz de reventar el fenómeno de los videojuegos y empezar a extenderlo más allá de un sistema de entretenimiento marginal. Después, al gran trabajo de Sony, tanto a la hora de dar a conocer su máquina, como de nutrirla con juegos de infarto. Por último, la propia calidad de la máquina, que nos ha permitido disfrutar de juegos alucinantes y que prepara más y más sorpresas. No hay duda, el que hoy día quiera disfrutar de videojuegos, tiene que tener una PS2.

→ Lo mejor al mejor precio

Como podrás comprobar más abajo, hacerse con una PS2 y disfrutar con ella desde el primer momento, no es tan caro como algunos piensan.

En su lanzamiento, PS2 tenía un precio de 75.000 pesetas, por lo que fue considerada por muchos como un "juguete de lujo". Posteriormente su precio se redujo a 50.000 pesetas y a día de hoy cuesta 250 euros (41.500 pesetas). Muchos siguen pensado que es cara, pero lo cierto es que presenta un precio más que ajustado, primero porque no es ni mucho menos un juguete (no hay más que ver la temática de la mayoría de sus juegos) y segundo porque sus posibilidades multimedia la convierten en un reproductor DVD y, muy pronto, en otra fórmula de acceder a Internet.

El precio de sus juegos está empezando a bajar gracias al lanzamiento de series especiales, como la Platinum, y los periféricos empiezan a ajustarse también a medida que otros fabricantes, y no sólo Sony, ponen en el mercado nuevos productos. Nuestro opinión es que es una inversión con la diversión asegurada.

	ARTíCULO	PRECIO	ACUMULADO
IMPRESCINDIBLE	Consola	249 euros	249 euros
	Memory Card	39,95 euros	288,95 euros
RECOMENDABLE	Juego (Platinum)	29,95 euros	318,90 euros
INTERESANTE	Mando DVD	27,95 euros	346,85 euros
	2° Dual Shock 2	29,95 euros	376,80 euros

¿QUÉ VIENE DENTRO DE LA CAJA DE LA CONSOLA?

- PlayStation 2
- Mando Dual Shock 2
- Cable de alimentación
- Cable AV + Adaptador Euroconector
- DVD con demos

Station 2

→DATOS BÁSICOS

- Compañía **Sony**
- Precio **249 €**
- Precio medio de los juegos **De 60 a 65€**
- Precio medio de los juegos Platinum **30€**
- Multimedia **Vídeo DVD, Música, Juego Online, Internet.**
- Posibilidades de ampliación **Disco Duro, tarjeta Ethernet, Periféricos USB (teclados, ratones, cámaras de vídeo...)**
- Número de juegos **600**
- Consolas vendidas en el mundo **40 millones**
- Consolas vendidas en España **1 millón**



→La más completa consola del mercado

Ni la competencia ni los dos años que lleva en el mercado, han conseguido mermar el éxito de PS2. Es más, lo han aumentado. El tiempo nos ha permitido disfrutar de juegos cada vez más alucinantes y la competencia nos ha demostrado que PS2 es la máquina con más posibilidades de diversión.

Cuando Sony puso a la venta su consola en noviembre de 2000, se abrió ante los amantes de los videojuegos la oportunidad de comprar una máquina que no sólo ofrecía una potencia de juego muy superior a la de la anterior generación de consolas, sino también un aparato multimedia con muchísimas prestaciones, capaces de atraer a un público nuevo, distinto al anterior y hambriento de nuevas experiencias.

LA VERSATILIDAD POR BANDERA.

Y es que el que tiene una PS2 en casa tiene algo más que una "máquina de matar marcianos". La consola de Sony es un vídeo DVD preparado para ofrecer calidad de imagen y sonido digital; es un reproductor de música, muy pronto nos permitirá acceder a internet y además está preparada para el juego online.

Este cambio radical en la filosofía de ver los videojuegos, ha propiciado que el público interesado por este sistema de entretenimiento sea mucho más amplio y de más edad. Vamos, que cada vez somos más los "playmaníacos" y cada vez el tema se ve menos como una "cosa de niños". De hecho las cifras de ventas de la consola han sido espectaculares. Para los amantes de los datos, en los dos años transcurridos desde su lanzamiento, se han vendido 40 millones de consolas en todo el mundo y 1 millón sólo en España. Y cuando una consola funciona tan bien, por algo será.

CUESTIÓN DE CALIDAD.

Sin duda, PS2 tiene unas prestaciones técnicas más que sobresalientes y una gran capacidad de "crecer" gracias a los múltiples puertos de expansión con los que cuenta. A su poderosa arquitectura interna, hay que sumar su compatibilidad con los periféricos USB, la posibilidad de conexión de un disco duro, el acceso a internet... Todo en PS2 está pensado para estar a la altura de los jugadores más exigentes. En las siguientes páginas podréis descubrir



Juegos como *Metal Gear* han contribuido al despegue de PS2 en todo el mundo.



PLATINUM: EL PRECIO DE LA CALIDAD. Sony puso en marcha, igual que hiciera con PSOne, una serie de juegos a precio especial llamada Platinum. La ventaja no es sólo que puedes comprar juegos a 30 euros (la mitad de lo que vale una novedad), sino que además esta serie recoge los mejores títulos de consola, ya que sólo pasan a Platinum los juegos que han demostrado sobradamente su calidad.

todo lo que se refiere al potencial técnico de PS2. Y ahora sigamos con otras virtudes...

LA SALSA ESTÁ EN LOS JUEGOS.

Por supuesto, una de las claves del éxito de PS2 está en los juegos. La calidad alcanzada en los últimos meses es asombrosa y títulos como *Final Fantasy X* o *Metal Gear Solid 2* se han ganado la aclamación popular y han dejado pasmados a muchos frente al televisor. Además, no sólo es cuestión de calidad. Ahora podemos disfrutar de un catálogo cercano 600 títulos de todo tipo. Tenemos aventuras, simuladores, juegos de estrategia, de inteligencia, de acción pura y dura, plataformas, musicales, de baile... Ya lo veréis cuando lleguéis a la Guía de Compras.

El precio de los juegos suele rondar entre los 60 y los 65 euros, pero también podemos encontrar series de precio especial, como la Platinum, que nos ofrecen los juegos más importantes de la consola y de calidad demostrada, por menos de 30 euros. Sin duda, otra de las grandes ventajas de PS2.

Además, el futuro se está abriendo paso y muy pronto podremos disfrutar de juegos basados en el reconocimiento de imágenes o jugar online con personas de todo el mundo. ¿Qué quieres saber más cosas al respecto? Tranquilo, al final de esta "Biblia" encontrarás un reportaje sólo sobre este tema, acompañado de los próximos lanzamientos estrella de PS2.

FRENTE A SUS RIVALES.

Cuando PS2 se puso a la venta estaba sola en el mercado, amenazada de lejos por la sombra de Xbox y Game Cube. Ahora, con las tres máquinas ya en el mercado, la consola de Sony sigue a la cabeza. Su atractivo precio, el catálogo de juegos y, lo que es más importante, la confianza y apoyo de los usuarios y desarrolladores, han colocado a PS2 como la consola más importante del momento. Y la experiencia nos enseña que la máquina que coge la delantera ya no la suelta nunca. Vamos, que optar por una PS2 es la elección más inteligente que puede hacerse en estos momentos. Y si no, terminad de echarle un vistazo a este especial. Si tenéis alguna duda seguro que se os acaba despejando.

→ Packs especiales para todos los gustos

Venga, decídete ya y regálate estas Navidades una PS2. Lo estás deseando, nosotros lo sabemos y Sony también, por eso a puesto a la venta una serie de packs con los que podrás llevarte la consola y algo más...

En estas fechas es fácil encontrar packs especiales en los que, junto a la consola, se incluyen otros atractivos alicientes, como periféricos, juegos o películas. La ventaja es que el precio es más reducido que si compramos todos los productos por separado.Sony tiene a la venta ahora mismo cuatro de estos packs, que son los que os mostramos arriba a la derecha, y nos descartamos que puede lanzar alguno más.

Además, también es frecuente que distintos comercios hagan sus propios packs, como los de abajo, disponibles, por ejemplo, en Centro Mail. Estas iniciativas permiten que puedas comprar la consola con algunos accesorios, ahorrándote dinero.



→EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
- PlayStation 2
- Vídeo DVD: La Comunidad del Anillo
- Juego PS2 Las dos Torres
- Precio: 309,95 €



→THE GETAWAY
- PlayStation 2
- Juego PS2 The Getaway
- Precio: 289,95 €



→SPIDERMAN
- PlayStation 2
- Vídeo DVD: Spider-Man
- Mando DVD Oficial
- Precio: 309,95 €



→WORLD RALLY CHAMP.
- PlayStation 2
- Juego PS2 WRC II Extreme
- Precio: 289,95 €




→PACK GUERRERO
- PlayStation 2
- Vídeo DVD: Black Hawk derribado
- Juego PS2 Medal of Honor
- Precio: 299,95 €



→PACK SONIDO
- PlayStation 2
- Equipo de Sonido 2.1 Sound Station 2
- Precio: 299,95 €

→ PS2 al detalle

El precioso y compacto diseño de la consola oculta más elementos de los que a primera vista parece. Desde puertos de expansión, a conexiones muy poco frecuentes e incluso curiosos detalles. Si quieres saber a qué atenerte nada más sacar la consola de la caja, échale un vistazo a este desglose.

Sony se cuidó mucho a la hora de hacer el diseño de PS2, pues sabía que estaba en el punto de mira de todos tras el éxito de PSOne.

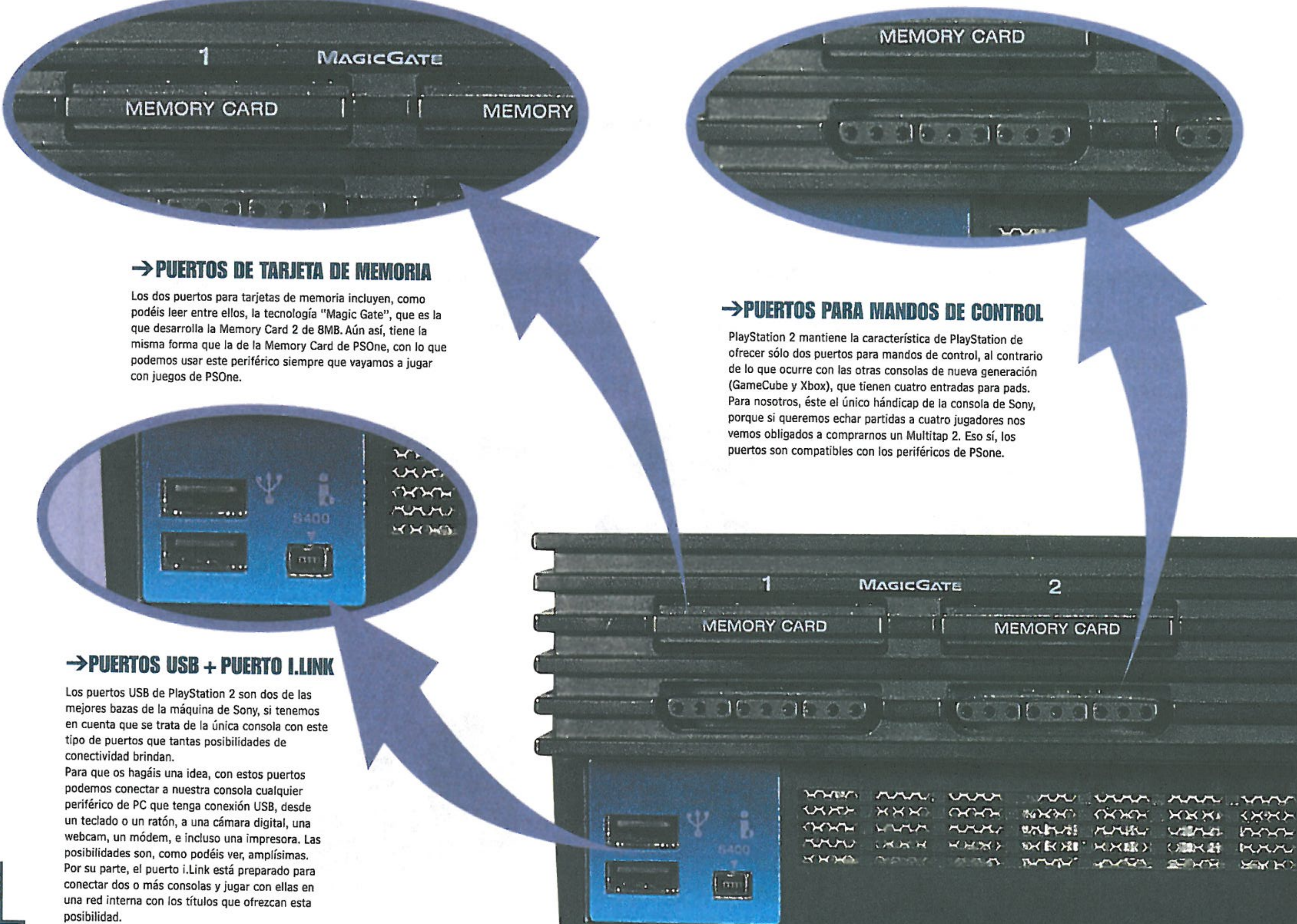
Así, al contrario de lo habitual en el diseño de las consolas anteriores, que solían tener un look infantilón, y quizás para recalcar esa idea de que PS2 es mucho más que un juguete para niños, optó por una línea elegante, un color sobrio, el negro, con ciertas licencias de aire futurista, como las siglas PS2 en un azul brillante claramente destacadas sobre la parte superior y los pequeños relieves laterales.

Ahora que hemos podido comparar este diseño con el de GameCube, que es atractivo, pero muy infantil, y el de Xbox, fuera de toda línea, más parecido a un reproductor de vídeo antiguo por su tamaño y su peso que a una consola moderna, creemos que el diseño de PS2 ha sido todo un acierto. Claro, que esto sí que es una clara cuestión de gustos.

UNA CONSOLA PREPARADA PARA EL FUTURO.

Pero lo más destacable de PS2 es que se trata de una consola en la que se han incluido prácticamente todos los puertos de conexión posibles para poder conectarla en el futuro a casi cualquier periférico que pueda aportar un nuevo camino de entretenimiento, como módems, cámaras, micrófonos, y lo que puedan inventar en el futuro.

Para que reconozcáis perfectamente cada uno de esos puertos de conexión, hemos cogido nuestra lupa, y aquí os los presentamos uno por uno.



→ PUERTOS DE TARJETA DE MEMORIA

Los dos puertos para tarjetas de memoria incluyen, como podéis leer entre ellos, la tecnología "Magic Gate", que es la que desarrolla la Memory Card 2 de 8MB. Aún así, tiene la misma forma que la de la Memory Card de PSOne, con lo que podemos usar este periférico siempre que vayamos a jugar con juegos de PSOne.

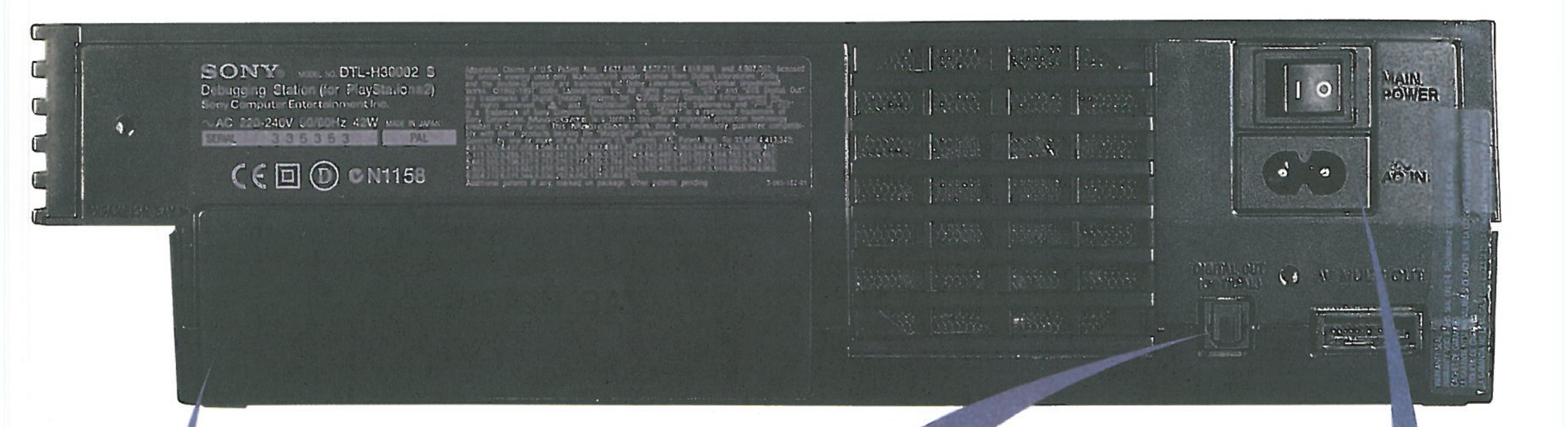
→ PUERTOS PARA MANDOS DE CONTROL

PlayStation 2 mantiene la característica de PlayStation de ofrecer sólo dos puertos para mandos de control, al contrario de lo que ocurre con las otras consolas de nueva generación (GameCube y Xbox), que tienen cuatro entradas para pads. Para nosotros, éste el único hándicap de la consola de Sony, porque si queremos echar partidas a cuatro jugadores nos vemos obligados a comprarnos un Multitap 2. Eso sí, los puertos son compatibles con los periféricos de PSone.

→ PUERTOS USB + PUERTO I.LINK

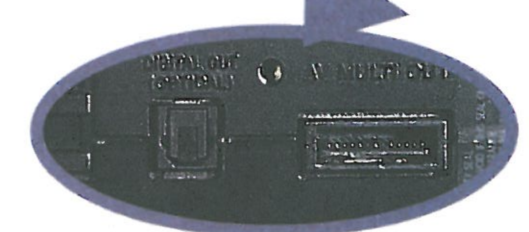
Los puertos USB de PlayStation 2 son dos de las mejores bazas de la máquina de Sony, si tenemos en cuenta que se trata de la única consola con este tipo de puertos que tantas posibilidades de conectividad brindan.

Para que os hagáis una idea, con estos puertos podemos conectar a nuestra consola cualquier periférico de PC que tenga conexión USB, desde un teclado o un ratón, a una cámara digital, una webcam, un módem, e incluso una impresora. Las posibilidades son, como podéis ver, amplísimas. Por su parte, el puerto i.Link está preparado para conectar dos o más consolas y jugar con ellas en una red interna con los títulos que ofrezcan esta posibilidad.



→BAHÍA DE EXPANSIÓN

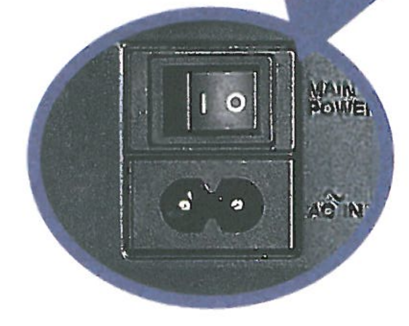
Una tapadera situada en la parte trasera de la consola esconde la bahía de expansión, a través de la cual se va a poder instalar el disco duro y una tarjeta Ethernet para la conexión telefónica. Son dos periféricos pensados básicamente para navegar por Internet y el juego online, si bien el disco duro abre nuevas posibilidades de juego en relación con la capacidad de la memoria de la consola. Por ahora sólo están disponibles en Japón, pero seguro que van a llegar a España dentro de poco tiempo.





→INTERRUPTOR DE CORRIENTE

Como en otros aparatos electrónicos, PS2 tiene un interruptor de corriente eléctrica, que sólo tendremos que desconectar en esos casos en que nos vayamos a ausentar de casa durante largo tiempo



→SALIDA AV + 1 SALIDA ÓPTICA

La salida AV (Audio Vídeo) es la misma que tenía PSX para conectar la consola con el televisor. En ella enchufaremos cualquiera de los posibles cables de conexión que hay disponibles, aunque eso sí, cada cable ofrece un nivel de calidad.
La salida óptica digital es por la que la consola transmite el Dolby Digital 5.1 (sonido envolvente).

→TODO UN SÍMBOLO

El logotipo de PlayStation, pequeñito, pero con un significado grande, que además se puede girar si colocamos la consola en posición vertical.



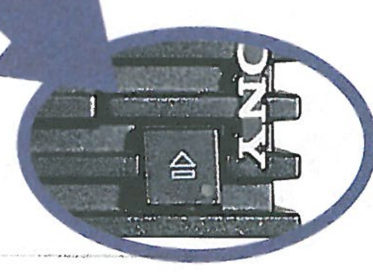
→BOTÓN DE RESETEO

En la línea de los reproductores de DVD actuales, este pequeño botón verde es el que utilizamos para encender o apagar la consola (manteniéndolo apretado) sin tener que tocar el interruptor de corriente trasero, o también para resetear los juegos. Como veis, se trata de un botón especialmente útil.



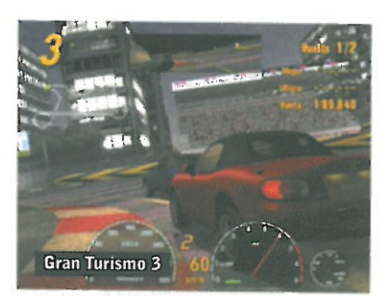
→BOTÓN EJECT

También en la misma línea que la de la mayor parte de reproductores de DVD, al pulsar este botón hacemos que la consola expulse la bandeja para introducir o sacar los discos.

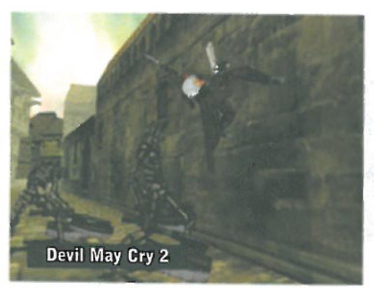


→Características técnicas de PS2

Hay quien dice que las capacidades técnica de PS2 son inferiores a las de otras consola. Pues mira, a lo mejor, pero es que la clave no está tanto en las cifras frías como en los resultados, y la verdad es que cuando hablamos de resultados, los de PS2 son inmejorables. Y es que sus capacidad técnicas están orientadas, de principio a fin, a jugar.



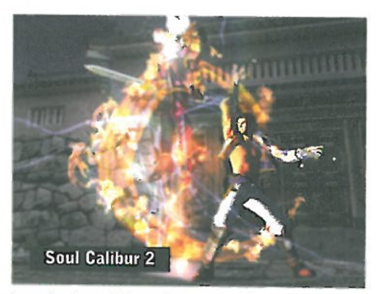
Utilizando una mínima parte del potencial gráfico de PS2 se lograron estos espectaculares resultados.



La velocidad en juegos como Devil May Cry sólo es posible gracias al "Emotion Engine".



La potencia de los distintos procesadores gráficos permite escenarios 3D tan detallados como éste.



Los efectos gráficos, transparencias, partículas explosiones... aumentan la espectacularidad.

PlayStation 2 encierra en su carcasa negra una arquitectura técnica avanzadísima si la comparamos con la de cualquier otra consola que existiera en el mercado en el momento en que fue lanzada.

Seguro que más de una vez habéis intentado entender las complicadas tablas en que aparecen especificadas, con siglas y números, cada una de las características técnicas de la máquina de Sony. Y es que casi hay que estudiar una ingeniería para comprender tantos datos y saber a qué hace referencia cada uno de ellos, o sea, para qué demonios sirven a la hora de jugar. Pues tranquilos.

Sin perjuicio de que los que estudiéis esa ingeniería, aquí os ofrecemos los datos, intentando explicar brevemente los más interesantes e importantes.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

- Peso . . . . **2.100 gramos**
- Dimensiones . . . **301mm x 170mm x 78mm**
- Precio . . . . . **49.900 pesetas (299, 91 €)**
- Disp. de lectura . . . **DVD ROM y CD-ROM**
- Velocidad DVD-ROM **4x**
- Velocidad CD-ROM **24x**

La velocidad del DVD de 4x, era muy buena en su momento, aunque con el paso del tiempo se ha quedado corta.Sin embargo, los juegos se programan teniendo en cuenta esta particularidad. La del CD-ROM es más que suficiente, especialmente si jugamos con algún título de PSOne, ya que su velocidad era 2x, lo que hace que los tiempos de carga sean mucho más breves.

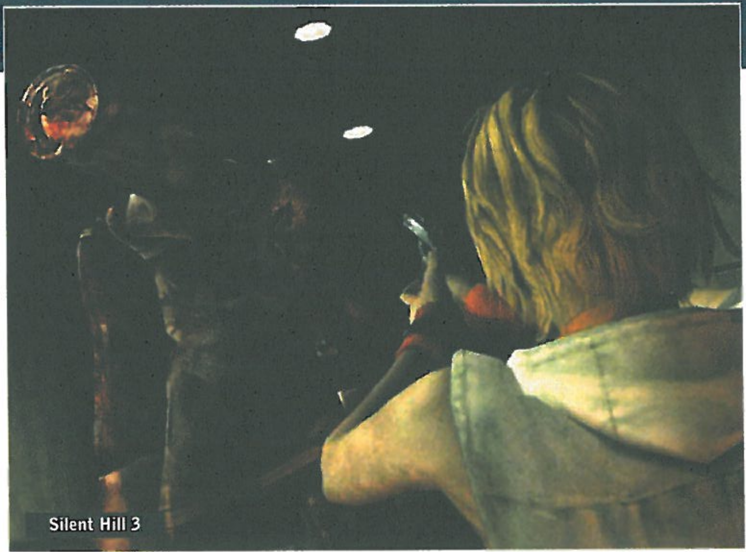
CPU DE 128 BITS: EL "EMOTION ENGINE"

- Velocidad de reloj . . . . 300 **MHz**
- Memoria . . . . **32 MB Direct RDRam**
- Bus de la memoria . . . . . **a 3.2 GB por sg.**
- Co-procesador . . . . FPU **(punto de coma flotante multiplicador x 1, y divisor x 1)**
- Unidades vectoriales . . . . **VU0 y VU1 (punto de coma flotante multiplicador x 9, y punto de coma flotante divisor x 1)**
- **Módulo 3D CG Transformación**
- Geométrica . . . . . **66 mill. polígonos seg.**
- Descompresor de imagen . . . . . . **MPEG 2**

La CPU de 128 bits, bautizada por Sony sabiamente como "Emotion Engine", es el corazón de la consola, y también su mejor carta de presentación.

El poderoso chip de su unidad central de proceso (CPU) ha sido desarrollado en colaboración con Toshiba, y alberga en sus entrañas la nada despreciable cifra de 10,5 millones de transistores microscópicos, que le permiten tener una potentísima capacidad de procesado a la hora de crear un nivel de realismo y detalle sin precedentes.

Esta compleja arquitectura del "Emotion Engine" está destinada al cálculo geométrico de las escenas tridimensionales, gracias a que utiliza el "Módulo 3D CG Transformación", capaz de procesar 66 millones de polígonos por segundo. Casi nada.



A medida que se aprende a explotar el potencial de PS2 se logran nuevos efectos gráficos.

Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad

Los efectos de luz consiguen crear una atmósfera muy realista, gracias a la potencia del chip gráfico.

Además, posee una memoria de 32 MB Direct RDRam, capaz de contener toda la información de escenas 3D. Se caracteriza por comunicarse de forma directa con la CPU por medio de ese "bus", que tiene una velocidad de 3,2 GB de información por segundo. Impresionante, ¿verdad?

El coprocesador FPU dispone de dos niveles de coma flotante, cuya función es calcular los millones de operaciones matemáticas de los entornos 3D.

Por su parte, tanto el movimiento de la cámara, como la inteligencia artificial de los personajes, así como cualquier otra operación dinámica, quedan a las órdenes del "Emotion Engine".

CHIP GRÁFICO: "GRAPHICS SYNTHESIZER"

- Velocidad de reloj .... **150 MHz**
- Caché de la V-Ram .... **4 MB**
- DRAM Bus banda ancha ... **48 GB por sg.**
- DRAM Bus .... **2560 bits**
- Configuración Pixel ...... **24 bit de RGB, 8 bit de Alpha y 32 de Z Buffer**
- Tasa máxima de polígonos ..... **75 millones de polígonos por segundo**

El chip gráfico de PS2, el "Graphic Synthesizer" es uno de los más potentes que puede encontrarse hoy en día, si bien su arquitectura no ha estado exenta de ciertas críticas, debido a que su memoria Caché de Vídeo tiene sólo 4 MB, lo que es una una capacidad un tanto limitada.

Sin embargo, para contrarrestar esta posible limitación de capacidad, el "Graphic Synthesizer" tiene un "bus" que comunica la memoria con el procesador gráfico a razón de 48 GB por segundo, una velocidad altísima.

Es esta novedosa arquitectura del chip gráfico la que hace posible la calidad visual de la consola, pero al mismo tiempo provoca que su programación no sea tan sencilla, y ha obligado a los desarrolladores de juegos a tener que adaptarse a ella. Algo que, en vista de los últimos resultados, ya están consiguiendo.

En cuanto a la configuración pixel, los 24 bit de color permiten la friolera de 16,7 millones de colores distintos, mientras que los 8 bit de componente Alpha (el que permite el diferente grado de opacidad/transparencia a cada pixel) son el máximo posible, y son los "culpables" de los maravillosos efectos de luz que es capaz de ofrecernos PS2.

SONIDO: "SPU2+CPU"

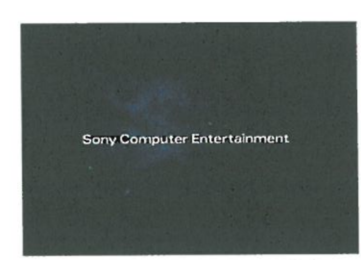
- Número de canales: .... **ADPCM: 48 canales sobre el chip SPU2, más los que puedan ser creados con el propio software de cada juego**
- Memoria de sonido .... **4 MB**
- Frecuencia de sampleo .... **44.1 KHz o 48 KHz (seleccionable)**

Se trata de un procesador de sonido de ultimísima generación, comparable con las tarjetas de sonido más potentes que podemos encontrar en un PC.

→ Los menús de PS2

Gracias a sus posibilidades de configuración interna, podemos adecuar PS2 a nuestras preferencias, desde el tipo de televisor que vamos a emplear, a si la vamos a conectar a un equipo de audio o con qué cables.

Si conectamos la consola de Sony sin haber metido un disco previamente, podemos configurar el sistema con arreglo a nuestro gusto, algo que no podíamos hacer en PSOne.
Así, además de tener un reloj interno, si elegimos el idioma castellano no sólo vamos a entender estos menús, sino que todos los juegos y películas que nos lleguen doblados, traducidos o subtitulados saldrán automáticamente en nuestro idioma. Por otra parte, también podemos definir el formato de la televisión a la que vamos a conectar la consola (si es un modelo normal o panorámico), así como el tipo de cable que usaremos para conectarlas.
Esta configuración se guarda en una especie de pila interna que tiene PS2 y que sólo se borrará en el caso de que tengamos desenchufada la consola durante mucho tiempo. En ocasiones, puede guardarse en la Memory Card 2.



Ya tenemos una PS2 en casa, y antes de jugar, conviene que la conectemos sin juego dentro...



... y escoger "Configuración del Sistema" en esta pantalla tan mona, con lucecitas bailando.



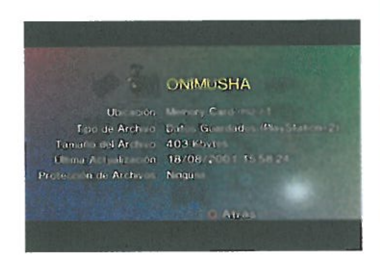
Lo primero que hacemos es elegir el idioma español, y luego ponemos el reloj en hora.



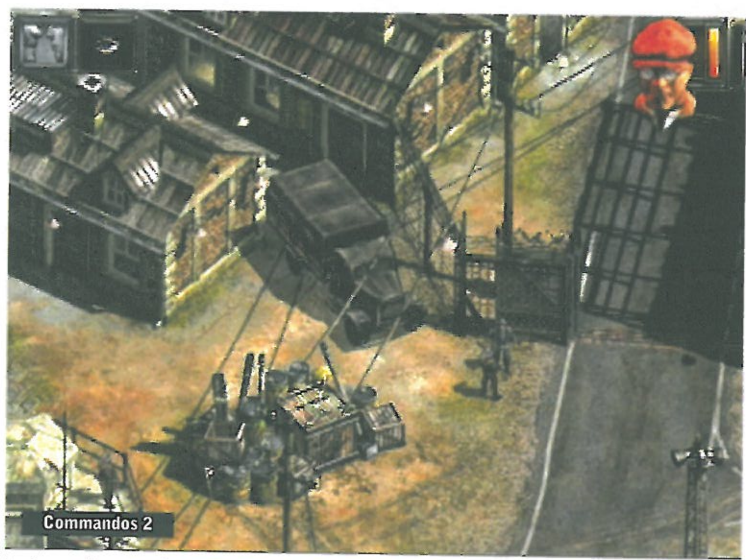
Es el momento de determinar el formato de la pantalla, así como del cable que vamos a usar.



Luego podemos "chequear" la Memory Card 2 y ver si tenemos espacio libre para guardar.



La Memory Card 2 permite guardar partidas, ocupando sólo el espacio que sea necesario.



Los juegos de estrategia requieren importantes cálculos matemáticos y estaban casi vetados al PC



La I.A. de los enemigos estará más desarrollada gracias al potencial del "Emotion Engine".

PROCESADOR INPUT / OUTPUT

- CPU de apoyo .... **CPU mejorada de la actual PlayStation**
- Frecuencia de reloj .... **33.8 MHz o 37.5 MHz (seleccionable)**
- Sub Bus .... **32 Bit**
- Memoria I /O .... **2 MB**

El procesador Input/Output de apoyo es el que procesa todo lo relacionado con los periféricos (mandos, tarjeta de memoria, pistolas, etc.), y su enorme potencia permite una sustanciosa y apreciable descarga de trabajo al procesador gráfico de la consola.

PUERTOS DE CONEXIÓN

- **2 puertos para mandos**
- **2 puertos para tarjetas de memoria**
- **2 puertos USB**
- **1 salida multicable audio-video**
- **1 salida óptico-digital (Para la emisión del sonido envolvente Dolby Digital 5.1)**
- **1 bahía de expansión para disco duro**
- **i.Link (IEEE1394) (Para la conexión de varias consolas y el juego en red)**

Nunca hasta PS2 una consola había tenido tantos puertos de conexión, que permiten que la consola de Sony esté preparada para prácticamente cualquier periférico u opción de futuro que se pueda desarrollar.

Los dos puertos de conexión USB son de formato estándar y permiten la conexión con periféricos USB como teclados, ratones, e incluso módems para la conexión telefónica, sin necesidad de que sean específicos para PS2, es decir, valen, por ejemplo, los preparados para PC.

En la "bahía de expansión" trasera es en la que vamos a poder conectar el disco duro de PlayStation 2 en cuanto esté disponible, y con el puerto i.Link podemos conectar varias consolas entre sí para echar partidas en grupo. La salida óptica permite extraer de la consolas el sonido 5.1.

→ Sony te asegura la compatibilidad

Otra de las grandes bazas de PS2, y a lo mejor una que os ayuda a decidiros por el cambio, es que la consola es totalmente compatible con PSOne. Es decir, podéis aprovechar sus juegos y periféricos en PS2.

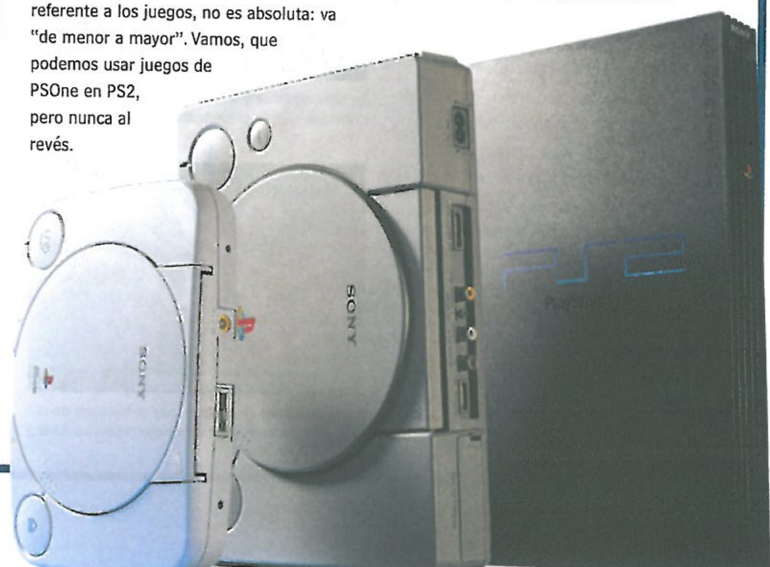
El paso de PlayStation PlayStation 2, ha estado marcada por una palabra: compatibilidad, algo muy de agradecer para los teníamos una PSOne y un montón de periféricos, como mandos, pistolas o volantes, que de otra forma se habrían quedado en el cuarto de los trastos.

Esta práctica opción nos permite, en primer lugar, jugar con cualquier juego de PSOne en nuestra PS2, disfrutando incluso de ciertas mejoras gráficas y de una reducción de los tiempos de carga; y segundo: el uso de la mayoría de cables y periféricos de PSOne en PS2.

Esto quiere decir que podemos desempolvar títulos como *Final Fantasy VII* o *Syphon Filter* y volver a jugarlos en PS2 con el pad Dual Shock de toda la vida. Hasta es posible cargar viejas partidas salvadas y seguir jugando con juegos que dejamos a medias hace tiempo.
Lógicamente, esta compatibilidad, en lo referente a los juegos, no es absoluta: va "de menor a mayor". Vamos, que podemos usar juegos de PSOne en PS2, pero nunca al revés.

Por las mismas razones, existen problemas con las tarjetas de memoria y con los multitap. Como esto es un poco lioso, os hemos preparado un esquema bien clarito. En cualquier caso, todos los demás periféricos son compatibles, si bien hay que tener en cuenta que en algunos casos puede haber alguna ligera limitación.

	JUEGOS PSONE		JUEGOS PS2
	PSONE	PS2	Utilizando PlayStation 2
Dual Shock (Función Analógica)	SÍ	SÍ	SÍ (sólo los sticks)
Dual Shock 2 (Función Analógica)	SÍ	SÍ	SÍ (todos los botones)
Multi Tap	SÍ	SÍ	NO
Multi Tap 2 (PS2)	NO	NO	SÍ
Periféricos en general (volantes, pistolas...)	SÍ	SÍ	SÍ
Memory Card	SÍ	SÍ	NO
Memory Card 2 8 MB (PlayStation 2)	NO	NO	SÍ
Todos los cables de conexión al TV.	SÍ	SÍ	SÍ





PS2, MUCHO MÁS QUE UN SISTEMA DE JUEGOS

DVD VIDEO

Como todos sabéis, PlayStation 2 es algo más que una consola: además de tener acceso con ella a la última y más novedosa generación de videojuegos, también podéis disfrutar del sistema de vídeo que se ha impuesto en todo el mundo: el DVD. ¿Queréis saber cómo explotar todas sus ventajas?



POR QUÉ EL DVD ES EL FORMATO DE VÍDEO PREFERIDO

→Las 10 ventajas del DVD

1. Gran capacidad de almacenamiento (hasta 17 GB).
2. Resolución 2 veces mayor que la de una cinta en VHS.
3. Sonido envolvente de 6 canales.
4. Doblaje hasta en 8 idiomas.
5. Subtítulos hasta en 32 idiomas.
6. Permite el acceso inmediato a escenas u otros contenidos sin necesidad de rebobinar o adelantar.
7. Posibilidad de reproducción de hasta 9 ángulos de cámara diferentes (cuando la película está rodada en multiángulo).
8. Bloqueo infantil para que los padres decidan qué películas pueden ver sus hijos y qué películas no deben ver.
9. Los DVDs no se deterioran con el paso del tiempo o por el uso.
10. Inclusión de numerosos extras de todo tipo: escenas inéditas, documentales, fotografías, entrevistas, finales alternativos...

LO QUE NECESITAS SABER SOBRE EL "DISCO VERSÁTIL DIGITAL"

¿Qué es un disco DVD?

• **El DVD nació de manera oficial** en el año 1996, como una "fusión" entre el CD de superdensidad de Toshiba / Time Warner y el CD Multimedia de Sony / Phillips.

• **Se mostró al público por primera vez** en la feria de consumibles electrónicos de Las Vegas, y tras su primera aparición, las productoras cinematográficas y las compañías informáticas negociaron el establecimiento de un estándar para todo el planeta, de forma que pudieran empezar a fabricarse los reproductores y las películas sin el peligro de que después llegasen a coexistir distintos formatos, como ocurrió en su día con los sistemas de vídeo Betamax y VHS.

• **El éxito del nuevo formato no se hizo esperar,** y ya en 1998 se pusieron los primeros reproductores y películas a la venta.

• **Muchos se empeñan en afirmar que las siglas DVD** corresponden a "Disco de Vídeo Digital", pero lo cierto es que en realidad corresponden a "Digital Versatile Disc", un concepto que resulta algo más complejo, pero al mismo tiempo es también más completo.

• **Hoy por hoy, existen cuatro tipos de disco DVD** que, pese a responder a una misma idea, el almacenamiento de datos (audio, vídeo...), ofrecen distinta capacidad. Esta diferencia de capacidad viene determinada por utilizar una o las dos caras del disco, así como por tener una o dos capas de datos. De este modo, nos podemos encontrar estos tipos de disco DVD, cada uno con una capacidad de almacenamiento:

• DVD-5 = 4.7 Gb (1 cara, 1 capa)
• DVD-9 = 8.5 Gb (1 cara, 2 capas)
• DVD-10 = 9.4 Gb (2 caras, 1 capa por cara)
• DVD 18 = 17.1 Gb (2 caras, 2 capas por cara)

• **Dependiendo del formato escogido y de la película** en cuestión, las productoras cinematográficas pueden optar por introducir en su DVD más contenido adicional. Eso sí, lo más sorprendente de todo es que, en cualquiera de los cuatro tipos mencionados, el tamaño del disco DVD es exactamente el mismo: el de un CD, del que se diferencia simplemente en que su capacidad de almacenamiento es infinitamente superior. Esto es posible porque las pistas de datos y la lente que los lee son muchísimo más pequeñas. Sirva como botón de muestra que en un disco DVD-5 es posible almacenar una cantidad de información equivalente a ¡algo más de 7 CDs convencionales!



PS2 nos permite disfrutar de todas las increíbles ventajas del vídeo DVD.

La forma de disfrutar del cine en casa ha sufrido un revolucionario cambio gracias al DVD, que nos permite obtener una calidad similar a la de las salas de cine. De hecho, existe una amplia gama de reproductores, incluida PS2, capaces de cubrir las necesidades de todos los fans del séptimo arte, desde las más básicas a las más sofisticadas.

Pero... ¿sabemos exactamente en qué consiste este nuevo sistema de vídeo y todo lo que ofrece? ¿Merece la pena tenerlo y pagar por las películas más de lo que cuestan en el formato VHS?

EL PRECIO DE LA CALIDAD.

Efectivamente, el que vaya de primeras a comprarse una película en DVD se puede llevar un buen susto al descubrir que los precios raramente bajan de los 24 euros y que en algunos casos pueden superar los 30. ¿Por qué esta diferencia tan grande de precio? Pues porque la calidad hay que pagarla, y una película en DVD supera en todos los aspectos a una cinta de vídeo VHS.

Para empezar, los DVD tienen la gran ventaja de que no se deterioran con el uso, ofreciendo siempre la misma calidad del primer día, por mucho tiempo que pase o por muchas veces que veamos una película. Y no se "enganchan" en los cabezales del aparato de vídeo...

Por otra parte, al ofrecer una señal digital, tanto la imagen como el sonido se reproducen con total pureza, sin que aparezcan las interferencias que suelen verse en las cintas. En resumen, el DVD nos ofrece una calidad muy superior, y la garantía de que no disminuirá nunca.

Sin embargo, el quiz de la cuestión está en que en un DVD caben muchas más cosas que una película, y lo normal es que tal capacidad sea aprovechada al máximo por las diferentes distribuidoras.

LA PELÍCULA Y ALGO MÁS.

Al poder guardar tantísimos datos, los discos DVD hacen posible que las películas ofrezcan una gran variedad de contenidos extras. Lo más habitual es que podamos elegir entre diferentes idiomas, tanto de audio como de subtítulos. Esto significa que, en la mayoría de las películas, disponemos de la versión original (con o sin subtítulos), así como de la versión doblada a un montón de idiomas. Pero esto no es todo...

Gracias a la capacidad de los discos, casi todas las películas del mercado añaden otros extras al metraje original, como tráilers, entrevistas, documentales, fotos, secuencias eliminadas, ¡e incluso finales alternativos! Y con la comodidad de que podemos saltar en apenas uno o dos segundos de un extra a otro.

¿Queréis algunos ejemplos? En la trepidante "The Matrix" podemos ver cómo se hicieron los efectos especiales de las secuencias más espectaculares. "Episodio II" viene con dos discos: uno para la película y otro para extras. Un caso un poco más raro es el de "The Abyss", que nos ofrece en un solo DVD dos versiones diferentes de la misma película: la que se vio en los cines y una versión extendida, junto con otros extras.

"Hannibal" nos deleita con cuatro documentales multiángulo y un final alternativo; y la Edición Especial de "El Señor de los Anillos" incluye cuatro discos en los que cabe desde media hora nueva de metraje a... todo lo que os podáis imaginar.



ALGO MÁS QUE UNA SIMPLE PELÍCULA

→Disfruta de los extras

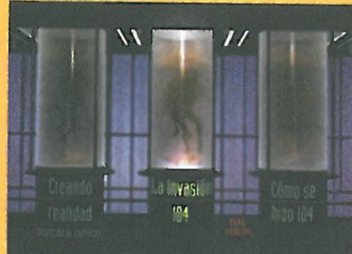
Cuando nos sentamos a ver una película en formato DVD, en primer lugar podemos seleccionar un "corte" concreto (de igual forma que cuando elegimos la canción de un CD), y también disponemos de varios idiomas opcionales para escuchar las voces y leer los subtítulos. Esto es lo más básico, pero el formato nos ofrece muchas otras sorpresas en forma de "extras", que varían según la película que hayamos elegido. Los contenidos más habituales son tráilers, entrevistas a los actores, documentales que nos cuentan cómo se hizo la película... Pero también podéis encontrar tomas falsas, finales alternativos, escenas eliminadas y hasta juegos interactivos. En fin, cualquier cosa que se os ocurra...



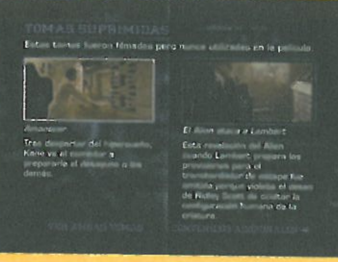
EFECTOS ESPECIALES: En muchas películas nos cuentan cómo se consiguieron los efectos especiales. En "The Matrix" podemos pararnos en las escenas en las que sale un conejito blanco.



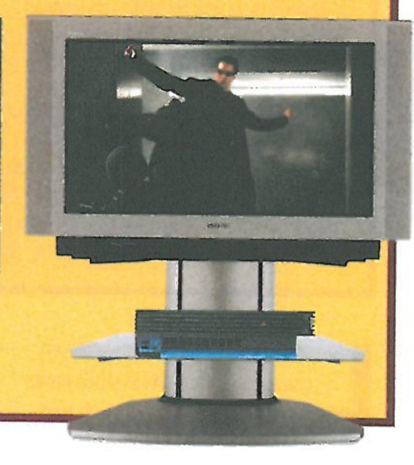
TRÁILERS: Entre los extras de "Parque Jurásico" nos encontramos una interesante enciclopedia de dinosaurios. Además, incluye tráilers de otras películas, que en este caso son los de las siguientes entregas de la serie.



DOCUMENTALES: No es extraño encontrar entre los extras documentales que nos aporten nuevos datos sobre la temática del film. En el caso de "Independence Day" nos hablan sobre la posible existencia de vida extraterrestre.



ESCENAS SUPRIMIDAS: En muchas películas podemos encontrar escenas que, por diversas razones, no se vieron en el montaje final. ¿Sabíais, por ejemplo, que en "Alien" se suprimió uno de los ataques del monstruo?



Esta lista de posibilidades está fuera del alcance de una cinta VHS, y hace del disco DVD una oferta irresistible no sólo para cinéfilos, sino también para los que deseen ver en el salón de casa algo más que de una "simple" peli de vídeo.

Una de las ventajas del DVD son los extras y el material adicional que ofrece.

¿EXISTE ALGÚN DEFECTO?

Como sucede con casi todo, el DVD también tiene su lado "menos bueno". Quizás el aspecto que retrae a más gente es que los DVD domésticos no graban, sino que sólo reproducen. O sea, que no podemos grabar los programas que más nos atraigan de la televisión, con lo que está claro que todavía no vamos a prescindir del VHS tradicional. Ya han salido a la venta los primeros equipos DVD capaces de grabar, aunque su precio es aún bastante elevado.

El segundo "hándicap" del DVD está en el elevado precio de las películas. De todos modos, ya empieza a bajar y es posible encontrar cada vez más películas por unos 12 euros. Y siempre nos quedan los videoclubes, ¿verdad?

Eso sí, hay que tener en cuenta que no todos los reproductores DVD ofrecen la misma calidad, y nos interesa saber a qué nivel se encuentra PS2. Para saber si está a la altura la hemos puesto frente a frente con un DVD de gama media de Sony. Éstos han sido los resultados.

PRESTACIONES DE PS2.

Antes del lanzamiento en Japón de PS2, muchos rumores apuntaron a que su reproductor DVD iba a ofrecer unas prestaciones muy básicas. Hoy por hoy, la consola ha demostrado que ofrece las mismas posibilidades y calidad que otros reproductores DVD de gama media.

Para nuestra comparativa, elegimos el reproductor DAV-S300 de Sony, que también es compatible con los sistemas de sonido DTS y Dolby Digital, y además incluye de serie los cinco altavoces satélite y un Subwoofer para potenciar los graves. Eso sí, el precio de esta "preciosidad" ronda los 900 €.

La principal diferencia entre los dos reproductores es que la consola tarda

¿QUÉ NECESITO PARA VER PELÍCULAS COMO EN LOS CINES DE VERDAD?

→El cine en casa

Si tú quieres, PS2 puede abrirte las puertas a la era del "Home Cinema".

No ha sido hasta la llegada del DVD cuando se ha empezado a hablar del concepto de "Home Cinema", es decir, conseguir que ver una película en nuestra propia casa sea una experiencia similar a la que vivimos cada vez que pagamos la entrada para asistir a una sala de cine moderna.
Para poder decir que tenemos un equipo de "Home Cinema" debemos contar con un televisor panorámico (16:9) de al menos 28 pulgadas, un reproductor DVD (o una PS2, claro) y un amplificador de sonido Dolby Digital con su equipo de altavoces correspondiente. Como ocurre con todos los lujos, éste no sale especialmente barato, pero os podemos asegurar que el que se compra un equipo así no se arrepiente jamás del esfuerzo económico que ha realizado. Y es que disfrutar de una imagen perfecta y sentir las balas silbando junto a tu cabeza, no tiene precio.

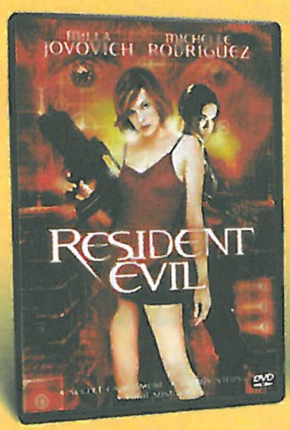


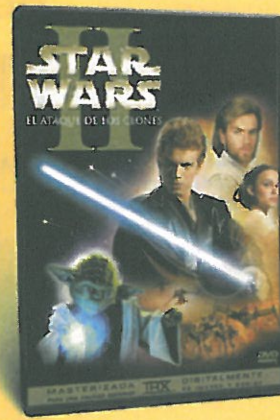
Una tele panorámica, un amplificador, 5 altavoces y un subwoofer, son las compras obligadas para todo propietario de PS2 que quiera disfrutar del mejor cine sin salir de casa.

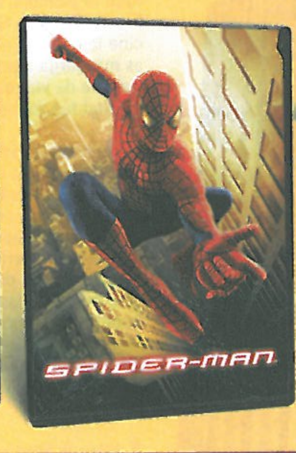
¡NO TE QUEDES SIN TU PELÍCULA PREFERIDA!

→ Novedades sin descanso

Hoy en día, el mercado del DVD está plenamente consolidado, de forma que todos los lanzamientos que aparecen en VHS lo hacen también en este formato. Es más, cada vez hay menos lanzamientos en VHS... Además, cada distribuidora está ampliando sus colecciones al remasterizar la mayor parte de sus catálogos. Gracias a ello, no sólo es posible que nos hagamos con las novedades más recientes, sino que también es posible comprar cada vez más clásicos de la historia del cine con la imagen mejorada, o con extras de lo más interesante.









NOVEDADES EN DVD: La últimas películas son las que más se benefician en su lanzamiento en DVD, ya que a la hora de preparar su edición para vídeo se tienen en cuenta las prestaciones de este formato. Así, "Episodio II" ofrece una colección de documentales alucinante, "Spider-Man" presenta divertidísimas tomas falsas o "El Señor de Los Anillos" tira la casa por la ventana para satisfacer al más exigente de sus fans con cuatro discos a rebosar. Algunos clásicos que se estrenan en DVD también aprovechan para incluir un montón de material adicional, como puede ser el caso de "Regreso al futuro. La Trilogía".

algo más en reconocer el disco (tiene que descubrir primero si es un juego o un peli), aunque después, el tiempo de acceso a las opciones es el mismo en ambos reproductores.

En cuanto a las funciones principales, son prácticamente idénticas. Estamos hablando, por ejemplo, de la posibilidad de seleccionar el idioma, de la opción de búsqueda directa de capítulos o del cambio del ángulo de la cámara (siempre que la película lo permita, claro).

Ahondando en las opciones de configuración y ajuste, nos encontramos que ambos reproductores alcanzan un nivel muy parecido. El abanico de opciones va desde dos niveles DNR, o lo que es lo mismo, la reducción del ruido digital, hasta un "Control Paterno", sin olvidarnos de la selección del formato de la pantalla (16:9 ó 4:3), el tipo de sonido (Dolby Digital o DTS), o la selección de idioma automática . Hasta aquí, perfecto.

LOS PROBLEMAS.

El único aspecto en el que la consola de Sony no consigue igualar a un reproductor de gama media es en otro tipo de opciones más específicas, como la elaboración de programas que nos sirven para reproducir los capítulos en un orden determinado, así como su accesibilidad y control. Algo que quedó subsanado con el lanzamiento del mando a distancia oficial de Sony, que incluye un CD con una

¿PUEDO VER LAS PELÍCULAS EN DVD AMERICANAS?

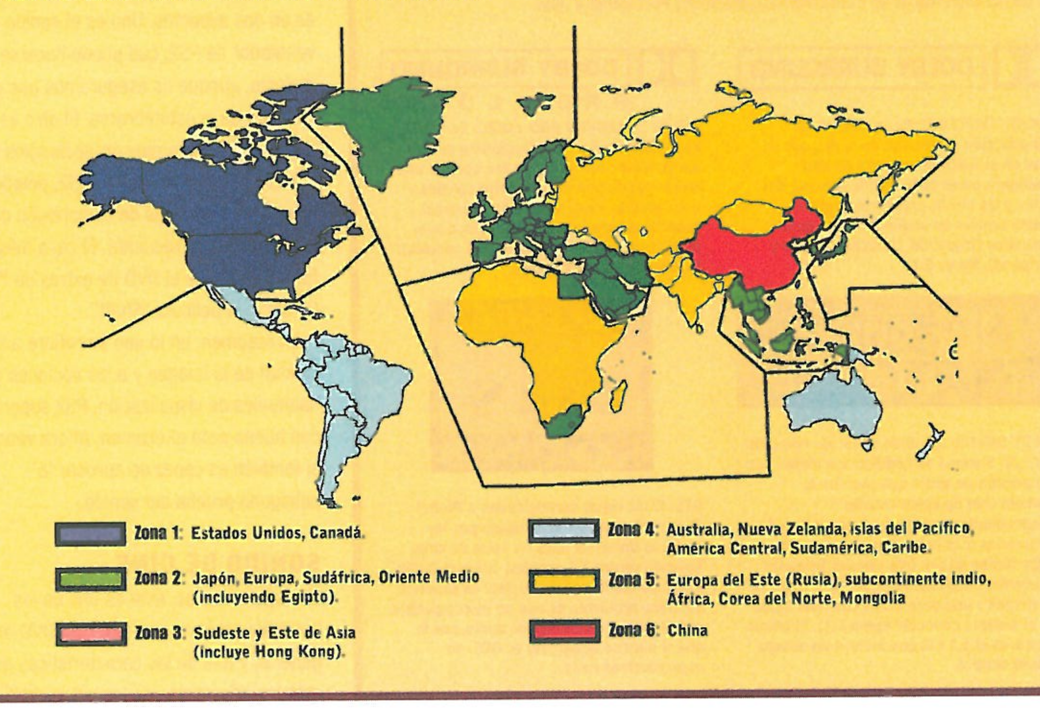
→ Los códigos regionales del DVD

Con el único fin de controlar los lanzamientos de las películas DVD en todo el planeta, los estudios cinematográficos se pusieron de acuerdo para dividir el mapa del mundo en una serie zonas, imponiendo a su vez que los DVD de una zona geográfica concreta no se puedan reproducir en otra distinta.

Un ejemplo: una película que se estrenó en enero en los Estados Unidos no llega a Europa hasta mayo (por motivos de doblaje, la distribución, etc.), pero resulta que también en mayo sale ya a la venta en DVD para los Estados Unidos. Al tener diferente código que aquí, de esta forma se evita que los europeos compremos en una tienda de importación el DVD de esa película que apenas está recién estrenada en nuestras salas de cine.

Todo esto implica que, antes de adquirir una película en DVD, debemos tener en cuenta el código de región o zona que aparece en el dorso de la caja, ya que si la compramos de importación o en otro país, es bastante probable que no funcione cuando la pongamos en nuestro reproductor. También existe una "Zona 0", para ciertas películas muy antiguas o de bajo coste, que funciona en todas las zonas.

Aquí tenéis un mapa con las divisiones del planeta, como podéis ver, las pelis americanas o de europa occidental no valen en España.



Zona 1: Estados Unidos, Canadá.

Zona 2: Japón, Europa, Sudáfrica, Oriente Medio (incluyendo Egipto).

Zona 3: Sudeste y Este de Asia (incluye Hong Kong).

Zona 4: Australia, Nueva Zelanda, islas del Pacífico, América Central, Sudamérica, Caribe.

Zona 5: Europa del Este (Rusia), subcontinente indio, África, Corea del Norte, Mongolia

Zona 6: China

LA IMPORTANCIA DE UN BUEN APARATO DE TELEVISIÓN

→4 formas de ver el cine

Como ya hemos dicho, el DVD ofrece una calidad de imagen muy superior a la de las cintas de vídeo tradicionales. Pero no sólo nos referimos a la calidad visual que ofrece el sistema de grabación digital, sino a que un buen DVD (y por supuesto, también PS2) nos ofrece varias opciones en cuanto a los formatos en que podemos ver las películas. Las posibilidades van desde el formato de los TV "convencionales" (4:3) a los formatos panorámicos, exclusivos hasta hace poco de las pantallas de cine. De hecho, las películas se ruedan en formatos panorámicos y es viéndolas así cuando disfrutamos de verdad de todos sus matices. Vamos, que lo ideal es que tengas una TV panorámica, tanto por las películas, como por los juegos, ya que muchos también ofrecen esta opción. Aquí te explicamos cuáles son los formatos básicos, aunque debes tener en cuenta que sólo podrás disfrutarlos si tu televisor es el adecuado.



1. 4:3. Es el formato de los televisores de toda la vida, casi cuadrado.

2. 16:9 (también llamado "Widescreen"). Se ajusta a los televisiones panorámicos y se corresponde al original en el que se rodó la película, en Cinemascope, Panavisión, etc. Si os habéis fijado, en el cine la pantalla no es cuadrada, sino que es más larga que ancha. Gracias a este sistema de vídeo se puede ver la película tal cual fue rodada.

3. Letterbox (16:9 para una pantalla de 4:3). Es la única manera de presentar al completo una película "Widescreen" en una televisión normal (4:3). Se trata de un truco generado digitalmente, que consiste en insertar unas bandas negras arriba y debajo de la imagen. Así hemos visto las películas cuando las emisoras respetaban el formato original panorámico y la abuela decía "¿pero por qué salen en la tele esas bandas negras arriba y abajo que ocupan más media pantalla?".

4. "Pan & Scan" (16:9 reajustado para 4:3). Consiste en recortar los dos laterales de la imagen para que ésta quepa en el formato casi cuadrado de la tele convencional. Se pierde la imagen por los lados, pero se llena la pantalla, aunque sin respetar el formato en que fue creada la película. Para los cinéfilos es un verdadero delito.







NO TE HAGAS UN LÍO CON LOS NOMBRES

→Sistemas de audio

Muchas veces hemos oído hablar de los diferentes sistemas de sonido, que tienen nombres que suenan a gloria, como el Dolby Surround. Sin embargo, ¿sabemos de verdad qué es cada uno, o en qué se diferencia de los otros sistemas disponibles? Pues vamos a verlo.

DOLBY SURROUND

DOLBY SURROUND: Es un sistema de reproducción multicanal de audio, que se basa en el Dolby Estéreo. Es de tipo analógico, parte de la codificación de dos pistas y las divide, proporcionándonos cuatro canales de audio absolutamente separados (Izquierdo, Derecho, Central y Surround). No es 5.1.

DOLBY SURROUND PRO • LOGIC

DOLBY SURROUND PRO-LOGIC: En realidad, es un sistema Surround mejorado que, partiendo de una base similar, obtiene una mejor separación de los cuatro canales y que, además, permite obtener un canal específico para frecuencias bajas, o sea, para el subwoofer (de ahí los 4.1 canales). Es inferior al Dolby Digital.



DOLBY DIGITAL (también conocido como DD o AC-3): Sistema de codificación digital con compresión de audio que permite la reproducción de cinco canales independientes, más uno adicional para las frecuencias más bajas. Los sistemas con Dolby Digital tienen tres canales frontales (Izquierdo, Central y Derecho), dos traseros de efectos y uno para las frecuencias bajas (es el sistema conocido como 5.1). El último avance es el 5.1 EX, que incluye un altavoz trasero central.



DTS: Estas siglas corresponden a Digital Theatre System, y fue diseñado por los estudios Universal para las salas de cine. También ofrece 5.1 canales, como el Dolby Digital, aunque su calidad final es superior. Su único problema es que no es compatible con el resto de sistemas de audio, por lo que si nuestro equipo no es DTS, no escucharemos nada.

actualización para las funciones DVD de la consola y que permite una total accesibilidad a todas las funciones sin obligarnos a navegar por tediosos menús, como nos ocurre si usamos el Dual Shock como mando del DVD.

Donde sí tenemos que hacer hincapié es en dos aspectos. Uno es el sonido del ventilador de PS2, que puede hacerse molesto, aunque os aseguramos que es cuestión de acostumbrarse. El otro es que existen casos muy excepcionales de películas que no se ven en PS2, debido a que usan un sistema de compresión de imágenes poco frecuente. El caso más famoso es el de el DVD de extras de "Los Otros" o la película "Shaft".

En resumen, en lo que se refiere a la calidad de la imagen y a las opciones más habituales de visualización, PS2 supera con buena nota el examen. Ahora veamos si también es capaz de aprobar la peliaguda prueba del sonido.

SONIDO DE CINE.

Sin lugar a dudas, éste es uno de los apartados más importantes del DVD en general, y una de las características que más los diferencian de los vídeos VHS, que no emiten en Dolby Digital. ¿Qué significa esto? Pues que para disfrutar del sonido envolvente real (ése en el que oímos los efectos viniendo desde todas partes) hay que tener instalado un DVD "impepinablemente".

Pero eso no es todo, porque además el reproductor debe tener un amplificador Dolby Digital integrado (lo que no resulta del todo frecuente), o bien ha de poder conectarse a un amplificador externo que se encargue de separar el sonido en 6 canales (que se corresponden con los cinco altavoces satélite y el subwoofer.

TENER EL MEJOR SONIDO EN NUESTRA PS2.

Aunque PS2 es capaz de leer los sistemas DTS y Dolby Digital, hay que tener en cuenta que inicialmente no podemos aprovechar esta posibilidad si no compramos un amplificador digital, pues no lo trae integrado, y los altavoces. Como mucho, lo que vamos a lograr usando la consola tal cual es un sonido estéreo de calidad, pero nada más.

Teniendo claro todo esto, ¿cómo podemos sacarle el máximo partido al sonido de nuestra PS2? La única forma

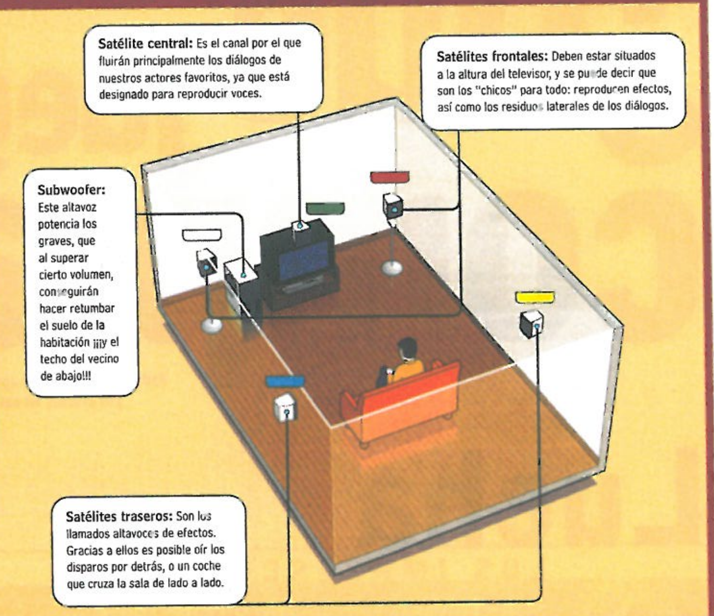
CLAVES PARA CONVERTIR EL SALÓN DE TU CASA EN UNA AUTÉNTICA SALA DE CINE

→ Cómo conseguir el sonido envolvente

Todos estamos de acuerdo en que la llegada del vídeo DVD ha supuesto una mayor calidad de imagen a la hora de reproducir las películas, pero sin duda el salto más grande ha venido de la mano del sonido.
El formato digital DVD nos ha abierto unas posibilidades que eran inimaginables hace unos años. Nos estamos refiriendo al llamado sonido envolvente, que gracias a un sistema de 6 altavoces (5.1) instalados en lugares "estratégicos" de cualquier habitación, consigue ofrecernos una calidad de audio prácticamente idéntica a la de una moderna sala cine. Vamos, de esas en las que "notas" como silban las balas. Si nos hacemos con uno de estos equipos, conseguiremos disfrutar a tope de efectos espectaculares, desde una "simple" banda sonora, hasta diálogos, disparos, explosiones, etc.
Eso sí, hay que saber cómo colocar los altavoces, justo lo que os explicamos en el esquema de la derecha.



¿Os imagináis esta escena de "The Matrix" sonando en vuestra casa igual que en una sala de cine? Pues lo podéis lograr si instaláis el sistema de altavoces adecuado.



El DVD es un soporte digital que permite que disfrutemos en casa de una calidad de imagen y sonido similar a la del cine.

de obtener la mejor calidad de audio es hacernos con un amplificador capaz de leer estos sistemas y que cuente con puertos ópticos, pues sólo con un cable óptico podremos enviar la señal de audio de forma que el decodificador pueda repartir el sonido entre los 6 canales (5.1) que soportan tanto el sistema Dolby Digital, como el DTS. Y tenéis que tener en cuenta que todo esto también es aplicable a lo referente a juegos, ya que cada vez son más los títulos que presentan opciones de sonido envolvente.

Esta situación no es exclusiva de PS2, ya que la gran mayoría de los vídeos DVD del mercado tampoco tienen integrado el amplificador. Además, el disponer de un amplificador independiente nos permite aprovecharlo para conectarlo otros aparatos, como el vídeo VHS, un mini-disc o a nuestra cadena de música.
En fin, como conclusión a nuestro análisis del reproductor de DVD de PS2, podemos decir que supera con bastante buena nota todas las pruebas a las que la hemos sometido. Eso sí, ha quedado claro también que para aprovechar al máximo todo su potencial sonoro tenemos que realizar una importante inversión que consista en un amplificador y un buen juego de altavoces. Por supuesto, si sois más exigentes todavía y queréis disfrutar al máximo de una buena sesión de cine, lo mejor es conectarla a una televisión panorámica. Está bien, reconocemos que la experiencia del cine en casa resulta un poco cara, pero el esfuerzo merece la pena.

ESTÁNDAR DEL FUTURO.

Parece casi evidente que el DVD es el estándar de vídeo que se ha impuesto, como una evolución lógica de la demanda de calidad que exige el público. Como sucedió en los años 90 con los CD, hoy día es casi obligado tener un reproductor DVD en nuestra casa.

Y en nuestra opinión, ésa es la gran baza de PS2, pues se destaca como el centro de entretenimiento más importante del hogar: un solo aparato que nos permite disfrutar de los mejores juegos y de las mejores películas a un nivel más que aceptable y a un precio más que competitivo. Con la opción de Internet asomando en el horizonte, parece claro que la diversión va a estar integrada en PS2.

PORQUE NO VALE CUALQUIER DECODIFICADOR

→ Cuidado con las compras

Si te vas a comprar un equipo de sonido para aprovechar las posibilidades de tu consola, tienes que tener en cuenta algunas cosas:
1. Asegúrate que el equipo que eliges es compatible con los sistema DTS y Dolby Digital. Otro sistema (Dolby Surround, por ejemplo), os dejaría sin disfrutar de los 6 caneles de audio disponibles.
2. No te olvides de comprobar si el amplificador elegido presenta entradas ópticas, ya que este es el único sistema de extraer el audio digital de tu PS2.
3. Claro, tampoco te puedes olvidar de comprar el cable óptico.
4. Y no te olvides de que, si estás comprando un equipo 5.1, necesitas 5 altavoces y un subwoofer. Hay amplificadores que vienen con los altovoces, pero otros os obligarán a comprarlos aparte.

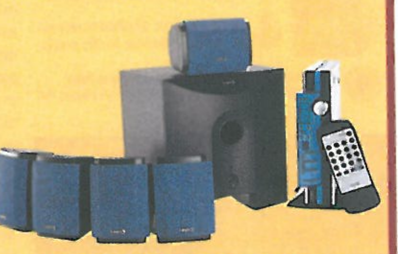
Si tu economía no te permite demasiados estipendios, es muy recomendable que pases revista a los amplificadores diseñados específicamente para PS2, ya que suelen ofrecer una calidad y potencia más que sobradas, al tiempo que sus precios resultan más asequibles. Al final de la revista podrás encontrar una comparativa de equipos de sonido para PS2, donde seguro que encuentras respuesta para éstas y otras dudas.



AMPLIFICADORES: En el mercado es posible encontrar una amplia gama de amplificadores compatibles con los sistemas de sonido 5.1, aunque suelen suponer un alto desembolso.



CONEXIONES: Además, hay que tener cuidado, ya que para que un amplificador funcione en PS2 es imprescindible que tenga una entrada óptica. El resto, da un poco igual.



LA MEJOR OPCIÓN: El amplificador y los altavoces te pueden costar una pasta, a no ser que acudas a opciones específicas para PS2, como éstos Inspire 5.700 de Creative.

DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **ALF:** Alfombrilla. **P:** Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

¿Qué juego comprar?

Seguro que muchos de vosotros tenéis ya una PlayStation 2, o estáis pensando en compraros una, pero ahora viene la decisión más importante: ¿qué juegos y periféricos merecen realmente la pena? Para sacaros de dudas, os hemos preparado esta guía de compras, con todos los productos analizados y puntuados.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos
Los precios en pesetas son una conversión orientativa

Lucha

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- TEKKEN 4 → 2.- VIRTUA FIGHTER 4
→ 3.- TEKKEN TAG TOUR. → 4.- DEAD OR ALIVE 2
→ 5.- STATE OF EMERGENCY

7 Blades (Precio Especial)

Compañía: Konami **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ La historia, la variedad en los combates y en las armas.

↓ Algunos defectillos en los gráficos, como la presencia de niebla.

7 **VALORACIÓN:** Un beat'em up bien hecho, con encanto y con un buen hilo argumental de fondo.

Barbarian

Compañía: Titus **Precio:** 52,95 € (8.810 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.



↑ Una excelente ambientación. Poder jugar hasta cuatro a la vez.

↓ Sólo diez luchadores saben a poco. Le falta cierta profundidad de juego.

7 **VALORACIÓN:** Jugabilidad, acción frenética y un potente multijugador. Lástima que se haga corto.

Bloody Roar 3

Compañía: Hudson **Precio:** 57,04€ (9.491ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ El trepidante ritmo de las peleas y su sencillez a la hora de jugar.

↓ Al igual que en entregas anteriores, hay pocos personajes disponibles.

7 **VALORACIÓN:** *Bloody Roar 3* es una interesante elección, pero se ha quedado atrás técnicamente.

Dead or Alive 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +15 años.

↑ Los escenarios, las luchadoras, que son muy sugerentes... y su precio.

↓ Un elenco de luchadores bastante reducido y menos golpes que *TTT*.

8 **VALORACIÓN:** *DOA2* tiene un desarrollo original y alta jugabilidad, aunque tiene ciertas limitaciones.

Guilty Gear X

Compañía: Virgin **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años.



↑ Estética clásica de lucha en 2D, con buenas animaciones y movimientos.

↓ Escasos luchadores y modos de juego y los largos tiempos de carga.

6 **VALORACIÓN:** Un título de corte clásico que se ha visto superado por Marvel Vs Capcom 2

Hidden Invasion

Compañía: Virgin **Precio:** 57,04€ (9.491ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +15 años.



↑ Es realmente frenético y nos ofrece un enorme arsenal de armas.

↓ La cámara es nuestro gran enemigo y además se hace demasiado corto

6 **VALORACIÓN:** Es éste un beat'em up sin muchas complicaciones pero una duración cortísima.

Kengo (Precio Especial)

Compañía: Crave **Precio:** 30,02€ (4.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un original juego de lucha con un sistema de control fácil y completo.

↓ Puede acabar resultando un poco repetitivo y a la larga monótono.

7 **VALORACIÓN:** Su enfoque, siguiendo el código del honor japonés, engancha por su originalidad.

Marvel Vs Capcom 2

Compañía: Capcom **Precio:** 64,95€ (10.807ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS **Edad:** +13 años.

↑ Poder controlar a superhéroes y a personajes clásicos de Capcom.

↓ Ningún modo de juego original. Gráficamente, podría ser mejor.

7 **VALORACIÓN:** Si eres un incondicional de la lucha 2D "made in" Capcom, colmará tus expectativas

State of Emergency (Precio Esp.)

Compañía: Rockstar **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Un beat'em up con el planteamiento de *GTA III* e igual de "bestia".

↓ Que no tenga un modo Multijugador y mucho ojo, que es para mayores.

8 **VALORACIÓN:** Un beat'em up salvajemente divertido, pero para adultos. Análisis en página 122.

Tekken T. T. (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, AC. **Edad:** +13 años.



↑ Es uno de títulos más impresionantes de PS2 y a un precio irresistible.

↓ Se echa en falta un poco más de innovación en los combates.

9 **VALORACIÓN:** Por su relación calidad/precio, *TTT* es una de las mejores opciones junto a *VF4*.

Tekken 4

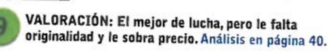
Compañía: Sony **Precio:** 69,95€ (11.639ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Escenarios, personajes, su sencillo control, con miles de movimientos...

↓ Le faltan modos de juego novedosos y nuevos luchadores. Su alto precio.

9 **VALORACIÓN:** El mejor de lucha, pero le falta originalidad y le sobra precio. Análisis en página 40.



Tanto por su elevadísimo nivel técnico, como por su estupendo sistema de control, Tekken 4 es el mejor juego de lucha del catálogo de PS2, aunque esto no quiere decir que no tenga sus puntos débiles, que en este caso radican en los pocos nuevos luchadores (sólo 3), en la falta de novedosos modos de juego, y en su elevado precio. Con todo, ningún aficionado al género que se precie de serlo se lo puede perder.



The Bouncer

Compañía: Square **Precio:** 57,04€ (9.491ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.



↑ El apartado gráfico, la original idea y la chulería de los protagonistas.

↓ El sistema de combate peca de ser lento y con una respuesta mala.

6 **VALORACIÓN:** Una rareza de Square, bastante bueno a nivel visual, pero que falla en jugabilidad.

UFC Throwdown

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Participar el la brutal UFC, donde no hay reglas. Su calidad gráfica.

↓ El sistema de control no permite que explotemos el estilo de lucha.

6 **VALORACIÓN:** No llega a la altura de los grandes, aunque es una experiencia de lucha diferente.

Virtua Fighter 4

Compañía: Sega **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



↑ El carisma de los luchadores, su gran calidad gráfica, el selector de 60 Hz...

↓ Tiene un control menos complejo que el de *Tekken* y sólo 13 personajes.

9 **VALORACIÓN:** Tanta calidad y a tan buen precio lo hacen imprescindible. Análisis en página 98.



Plataformas

LOS IMPRESCINDIBLES



→ 1.- HAVEN CALL OF THE KING
→ 2.- JAK & DAXTER → 3.- RATCHET & CLANK
→ 4.- CRASH BANDICOOT → 5.- GIFT

Crash Bandicoot TWC (Platinum)

Compañía: Vivendi **Precio:** 29,95€ (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ La primera aventura de Crash en PS2, con más retos y vehículos.

↓ Esperábamos más mejoras gráficas y una cámara sin tantos problemas.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan las plataformas y los juegos de Crash, este juego seguro que te encantará**

Donald PK (Precio Especial)



Compañía: Disney Int. **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Gráficamente muy cuidado y con fases especialmente originales.

↓ Es demasiado simple y facilón, con lo que se hace demasiado corto.

7 **VALORACIÓN: Un plataformas muy cuidado y ahora baratito... para los "peques" de la casa.**

Evil Twin (Precio Especial)



Compañía: Ubi Soft **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Derrocha imaginación, tanto en el argumento como en los escenarios.

↓ Es muy difícil y su impreciso control y las cámaras no ayudan nada.

7 **VALORACIÓN: Un plataformas imaginativo, pero con ciertos defectos importantes; y es muy difícil.**

Gift



Compañía: Cryo **Precio:** 57,04€ (9.491ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Un plataformas con gráficos muy cuidados, largo y bastante complejo.

↓ La cámara, con sus fallos, te mete en más de un lío; y está en inglés.

8 **VALORACIÓN: Un juego original, largo, brillante y complejo. Un gran plataformas, pero muy difícil.**

Haven Call of The King



Compañía: Midway **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ La increíble variedad de situaciones y algunas de sus fabulosas melodías.

↓ El doblaje deja mucho que desear. Los escenarios interiores son sosos.

9 **VALORACIÓN: Por variedad, duración y calidad, es uno de los mejores.** Análisis en página 80.





La principal virtud de este plataformas, que es el más nuevo del catálogo de nuestra PS2 está en ofrecernos gran variedad de ingredientes que podrían ser más típicos de otros géneros, como su interesante y complejo argumento, más propio casi de un juego de rol, unas cuantas fases en las que conducimos los más extraños vehículos, puzzles típicos de aventuras, y todo ello, salpicado con mucha acción y disparos a lo largo de casi todas las fases. Un lujazo.

Herdy Gerdy

Compañía: Eidos **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Aventura y estrategia en una original mezcla, con "look" de dibujo animado.

↓ El control podía ser un poco mejor y la cámara nos juega malas pasadas.

7 **VALORACIÓN: Pese a su aspecto infantilón, es un título complejo, original y variado que no defrauda.**

Jak & Daxter (Platinum)



Compañía: Sony **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Un genial plataformas aventurero con un pasmoso despliegue técnico.

↓ Quizás no tenga tanta personalidad como Crash, pero por lo demás...

9 **VALORACIÓN: Un juego divertido y en lo visual, impactante e innovador.** Análisis en página 56.

Klonoa 2 Lunatea's Veil



Compañía: Sony **Precio:** 57,04€ (9.491ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Un plataformas entretenido y bonito que conserva lo bueno del anterior.

↓ No es totalmente 3D y te resultará fácil si eres un habitual del género.

6 **VALORACIÓN: Un bonito y divertido plataformas, aunque facilón si se te da bien esto de saltar.**

Monstruos S.A.



Compañía: Sony **Precio:** 49,95€ (8.311ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Una simpático y original plataformas basado en la película de Disney.

↓ Es un juego facilón y su sistema de juego se hace demasiado repetitivo.

7 **VALORACIÓN: Si eres un experto en el género lo encontrarás fácil. Ideal para los más jóvenes.**

Peter Pan: La leyenda de Nunca Jamás

Compañía: Sony **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Visualmente bonito, pero simplón, para los más pequeños de la casa.

↓ El procesador gráfico de nuestra consola puede dar mucho más de sí.

6 **VALORACIÓN: A los plataformeros más jóvenes les encantará, pues es fácil y para nada complejo.**

Ratchet & Clank

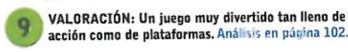


Compañía: Sony **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ El equilibrio acción-plataformas, el apartado técnico. Es muy divertido.

↓ Gráficamente, no impresiona tanto como lo hace *Jak & Daxter*.

9 **VALORACIÓN: Un juego muy divertido tan lleno de acción como de plataformas.** Análisis en página 102.





Para su estreno en PS2, los chicos de Insomniac (los creadores de Spyro en PSOne), han creado un divertido plataformas en el que controlamos a Ratchet, un gato sideral que se hace amigo de un pequeño robot, Clank (al que lleva pegado a la chepa) y decide protegerle a lo largo de una aventura plataformera de lo más variada, repleta de acción por los cuatro costados y, eso sí, con mucho sentido del humor.

Rayman Revolution (Platinum)

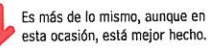


Compañía: Ubi Soft **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Los niveles extra del juego y las nuevas habilidades de Rayman.

↓ Es más de lo mismo, aunque en esta ocasión, está mejor hecho.

7 **VALORACIÓN: Sin duda, se trata de un divertido y entretenido juego para cualquier plataformero.**



Scooby Doo & The Night of 100 Frights



Compañía: THQ **Precio:** 49,95€ (8.311ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Igualito que la serie de dibujos animados, y con el mismo humor.

↓ Corto y fácil. Tiene un gran control, pero no se puede mover la cámara.

7 **VALORACIÓN: Es un plataformas entretenido y divertido, aunque resultará fácil a los más hábiles.**

Taz Wanted



Compañía: Infogrames **Precio:** 44,95 € (7.479 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ La simpatía de su protagonista y el atractivo diseño de sus gráficos.

↓ Su sencillo desarrollo termina por hacerse demasiado repetitivo.

7 **VALORACIÓN: Un plataformas muy entretenido que suple su sencillez con un ritmo frenético.**

Woody Woodpecker



Compañía: Cryo **Precio:** 29,95€ (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ De corte tradicional, buen control, desafiante y a un excelente precio.

↓ Es un juego muy lineal en el que lo único que hay que hacer es saltar.

6 **VALORACIÓN: Su desarrollo poco variado sólo lo hace apto para incondicionales de las plataformas.**

PS2 Y ACCESORIOS

PlayStation 2

Distr.: Sony Precio: 249,95€ (41.588ptas.)

La mejor consola de nueva generación y con reproductor DVD. Una auténtica ganga.

E **Valoración: Toda esta revista gira en torno a ella. ¿Aún no la tienes?**

Bolsa de transporte

Distr.: Sony Precio: 30,90€ (5.141ptas.)

Una bolsa de excelente calidad y con todo tipo de compartimentos.

MB **Valoración: Si llevas la consola de paseo, no te viene mal.**

Soporte Vertical

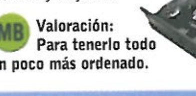
Distr.: Sony Precio: 13,95€ (2.321ptas.)

Si colocas tu PS2 en esta posición, con él evitarás que los DVD se dañen por las vibraciones.

MB **Valoración: Útil y además bonito, a un precio interesante.**

Game Station 2

Distr.: Logic 3 Precio: 36,00€ (5.990ptas.)



Un pequeño mueble en el que podrás organizar tus juegos, mandos y tarjetas.

MB **Valoración: Para tenerlo todo un poco más ordenado.**

Aventuras

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- METAL GEAR 2 → 2.- GTA VICE CITY
→ 3.- RE. CODE: VERONICA X (PLAT.) → 4.- THE GETAWAY
→ 5.- DEVIL MAY CRY (PLAT.) → 6.- SILENT HILL 2

Alone in the Dark

Compañía: Infogrames **Precio:** 60,04€ (9.990ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Un survival horror con una soberbia ambientación y gran calidad técnica.

↓ La historia no logra enganchar tanto como en un *Resident*... pero casi.

8 VALORACIÓN: Un juego perfecto para todos los que quieran pasar un poco de miedo con su consola.

Atlantis III

Compañía: Cryo **Precio:** 57,04€ (9.490ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Una aventura gráfica pausada y muy sesuda con atractivos gráficos.

↓ Tiene una dificultad endiablada y un ritmo muy lento. No es muy larga.

6 VALORACIÓN: Una buena opción si te gusta el género, aunque tienes que ser un jugador paciente.

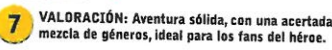
Batman Vengeance

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 39,95€ (6.647ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La historia, la "bat-ambientación" y la gran variedad de los niveles.

↓ Ciertos problemas técnicos, como las cámaras, que afectan a la jugabilidad.



7 VALORACIÓN: Aventura sólida, con una acertada mezcla de géneros, ideal para los fans del héroe.

Devil May Cry (Platinum)

Compañía: Capcom **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.

↑ Una aventura estilo Resident, pero mucho más rápida y original.

↓ Se hace corto, y además, la versión PAL luce las dichosas bandas negras.

9 VALORACIÓN: Espectacular y lleno de acción, es del todo imprescindible. Análisis en página 124.

Drakan

Compañía: Sony **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un juego de acción con tintes roleros en el que volamos sobre un dragón.

↓ Los combates son muy repetitivos y le falta profundidad al desarrollo.

7 VALORACIÓN: Los toques roleros y el uso del dragón salvan a esta aventura de la monotonía.

Ecco The Dolphin

Compañía: Sega **Precio:** 59,95€ (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El fondo marino, sus habitantes, su belleza y calidad, el mismo Ecco...

↓ Es difícil y exige mucha dedicación; y el control es bastante mejorable.

7 VALORACIÓN: Excelente aventura que mezcla varios géneros. Para jugadores con tiempo y paciencia.

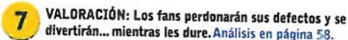
ESDLA: La Comunidad del Anillo

Compañía: Vivendi **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.

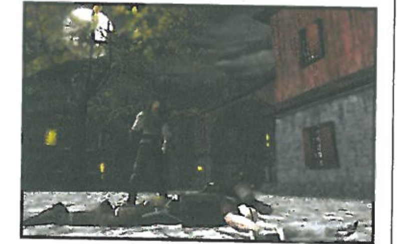


↑ Un desarrollo muy variado y la fidelidad al genial libro de Tolkien.

↓ Técnicamente no está a la altura y se hace demasiado corto.



7 VALORACIÓN: Los fans perdonarán sus defectos y se divertirán... mientras les dure. Análisis en página 58.



GTA III

Compañía: Rockstar **Precio:** 62,95€ (10.474ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



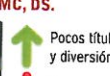
↑ La variedad de las misiones, los gráficos, la libertad de acción...

↓ Es una pena que no esté doblado. Y, mucho ojo, que es muy violento.

10 VALORACIÓN: Como un *Driver* pero a lo bestia, con muchas más posibilidades. Análisis en página 68.

Grand Theft Auto: Vice City

Compañía: Rockstar **Precio:** 64,95€ (10.807ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Pocos títulos ofrecen tanta calidad y diversión con un nivel tan alto.

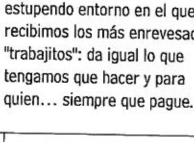
↓ Lo peor es que no tengas todavía 18 años para poder jugar con él.



10 VALORACIÓN: Como *GTA III* pero más bestia: Largo, divertido, y muy sorprendente. Análisis en página 66.

Recién llegada al catálogo de PS2 está esta estupenda secuela de GTA III, en la que descubrimos (¡ojo, sólo si tenemos más de 18 años!) lo divertido que puede ser hacer el macarra y tener toda una ciudad para dejar escapar nuestros más bajos instintos. Ambientado en los años 80 y en una cálida ciudad muy parecida a Miami, *Vice City* crea un estupendo entorno en el que recibimos los más enrevesados "trabajitos": da igual lo que tengamos que hacer y para quien... siempre que pague.





Harry Potter y la Cámara Secreta

Compañía: EA Games **Precio:** 64,95€ (10.807ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Sus gráficos, un ritmo trepidante, y un montón de cosas por hacer.

↓ Puestos a pedir, que fuera más largo, con más retos... ¡y más baratito!



8 VALORACIÓN: Imprescindible para sus fans, capta el espíritu de los libros. Análisis en página 82.



Head Hunter

Compañía: Sega **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.

↑ Una aventura llena de acción, con una trama adulta y muy compleja.

↓ Resulta algo corto y los enemigos no son demasiado inteligentes.

8 VALORACIÓN: Un interesantísima opción para los seguidores del género. Lástima que se haga corto.

Hitman 2

Compañía: Eidos **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.

↑ Libertad de acción absoluta para enfrentarnos a variadas misiones.

↓ Las animaciones y el acabado de los personajes, un poco cuadradotes.

9 VALORACIÓN: Una gran aventura de acción larga y suficientemente variada. Análisis en página 116.

ICO

Compañía: Sony **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ La sensibilidad, los protagonistas, las animaciones, el sonido...

↓ Es excesivamente corto. ¿Lo habíamos dicho? Es muy corto.

8 VALORACIÓN: *ICO* es un título que toca la fibra sensible, ¡¡pero es corto!! Análisis en página 142.

La Fuga de Monkey Island

Compañía: LucasArts **Precio:** 60,04€ (9.990ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Su descabellado guión, las locas situaciones y el acabado técnico.

↓ Algunos puzzles son absurdos e ilógicos y por ello, bastante difíciles.

8 VALORACIÓN: Una aventura gráfica larga, variada y con gran sentido del humor. Análisis en página 64.

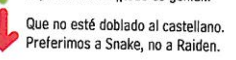
Metal Gear Solid 2





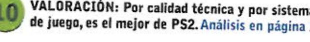
Compañía: Konami **Precio:** 54,95€ (9.143ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.





↑ Los Gráficos, el sistema de juego, la IA, la música... ¡¡todo es genial!!

↓ Que no esté doblado al castellano. Preferimos a Snake, no a Raiden.



10 VALORACIÓN: Por calidad técnica y por sistema de juego, es el mejor de PS2. Análisis en página 36.





Como ya sucedió en PSOne con su primera parte, *MGS2* se encumbra a lo más alto del catálogo de PS2 al ofrecernos una aventura profunda y divertida como pocas, repleta de detalles de calidad, y que más que ningún otro juego, demuestra hasta dónde puede llegar PS2. Protagonizada al principio por Solid Snake, este personaje ha llegado a convertirse, como Lara Croft, en todo un mito.





Myst III Exile

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



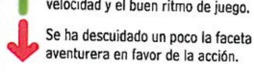
↑ Un estupendo acabado gráfico y puzzles ingeniosos. Sabe atrapar.

↓ Su ritmo es demasiado lento y tiene una dificultad un tanto elevada.

6 VALORACIÓN: Un juego ideal para amantes de las aventuras gráficas que sean sesudos y pacientes.

Onimusha Warlords (Platinum)

Compañía: Capcom **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Su espléndido aspecto gráfico y la velocidad y el buen ritmo de juego.

↓ Se ha descuidado un poco la faceta aventurera en favor de la acción.

8 VALORACIÓN: Aunque ofrezca más acción que aventura, es un juego irresistible y a buen precio.

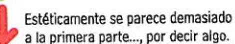
Onimusha 2

Compañía: Capcom **Precio:** 64,95€ (10.807ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.

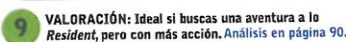


↑ Una aventura genial, y mucho más larga que la primera. ¡Qué gráficos!

↓ Estéticamente se parece demasiado a la primera parte..., por decir algo.



9 **VALORACIÓN:** Ideal si buscas una aventura a lo *Resident*, pero con más acción. Análisis en página 90.



Prisoner of War

Compañía: Codemasters **Precio:** 64,95€ (10.807ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.

↑ Un gran planteamiento para una aventura muy bien ambientada.

↓ Las cámaras fallan. Algunos echarán de menos algo de acción.

8 **VALORACIÓN:** Una opción, aunque sin casi acción y con gráficos mejorables. Análisis en página 136.

Project Zero

Compañía: Wanadoo **Precio:** 49,95€ (8.311ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Una aventura muy original, con una puesta en escena fantasmagórica.

↓ Tu arma es una cámara de fotos: a lo mejor echas de menos una pistola...

8 **VALORACIÓN:** Original Survival Horror que está a la altura de los mejores. Análisis en página 126.

R.E. Code: Veronica X (Plat.)

Compañía: Capcom **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El nuevo apartado gráfico 3D y la terrorífica atmósfera que destila.

↓ No deja de ser la misma idea y no está doblado al castellano.

9 **VALORACIÓN:** Imprescindible y ahora a un precio realmente irresistible. Análisis en página 52.

Shadowman: 2nd Coming

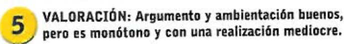
Compañía: Acclaim **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Una aventura muy larga y con un protagonista realmente carismático.

↓ Su realización técnica deja mucho que desear y su desarrollo es simple.

5 **VALORACIÓN:** Argumento y ambientación buenos, pero es monótono y con una realización mediocre.



Shadow of Memories

Compañía: Konami **Precio:** 57,04€ (9.491ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Una aventura muy original, con un buen argumento y buenos gráficos.

↓ Su desarrollo es como una aventura gráfica, así que si buscas acción...

7 **VALORACIÓN:** Una aventura adictiva, original y diferente, aunque puede hacerse un poco corta.

Silent Hill 2

Compañía: Konami **Precio:** 49,95€ (8.311ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Una terrorífica aventura con una ambientación de verdadero infarto.

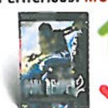
↓ Si se trata de "pasar miedo" no está a la altura de la primera parte.

9 **VALORACIÓN:** Si buscas ambientación terrorífica, *Silent Hill 2* te encantará. Análisis en página 76.



Soul Reaver 2

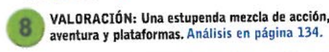
Compañía: Eidos **Precio:** 56,99€ (9.482ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Una soberbia secuela con un gran argumento y mucha calidad.

↓ Esperábamos que se notara más el salto a PS2, sobre todo en gráficos.

8 **VALORACIÓN:** Una estupenda mezcla de acción, aventura y plataformas. Análisis en página 134.



Spider-Man

Compañía: Activision **Precio:** 64,95€ (10.807ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Los movimientos, la variedad y el apartado gráfico. Y está doblado.

↓ Algunos problemillas con la gestión de la cámara, pero nada grave.

8 **VALORACIÓN:** Todo el encanto de Spiderman en un una aventura variada. Análisis en página 108.

The Getaway

Compañía: Sony **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Su duro argumento, el desarrollo de las misiones, el doblaje...

↓ Las animaciones, la dificultad y algún que otro fallo técnico.

9 **VALORACIÓN:** No es tan amplio como *Vice City*, pero sí más impresionante. Análisis en página 132.

Una aventura con mafiosos sin escrúpulos y coches a mil por hora, esta vez ambientada en pleno Londres, que apuesta por el máximo realismo posible y por un tono muy maduro para ofrecernos un espectáculo nunca antes visto en PS2. Eso sí, que quede claro que se trata de un juego sólo para mayores de 18 años, tanto por temática como por vocabulario.







The Thing

Compañía: Vivendi **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Un Survival Horror enormemente innovador, que atrapa y sorprende.

↓ Los diseños de los enemigos en general son demasiado simplones.

9 **VALORACIÓN:** Innova en el género, *The Thing* y es una estupenda alternativa. Análisis en página 104.

Musicales

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- FREQUENCY
→ 2.- SPACE CHANNEL 5
→ 3.- GUITAROO MAN

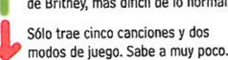
Britney´s Dance Beat

Compañía: THQ **Precio:** 19,95€ (3.319ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Un juego musical con las canciones de Britney, más difícil de lo normal.

↓ Sólo trae cinco canciones y dos modos de juego. Sabe a muy poco.



5 **VALORACIÓN:** La escasez de canciones y modos de juego limitan mucho la diversión de este juego.

El Libro de la Selva + Alfombrilla

Compañía: DISNEY **Precio:** 60,07€ (9.995ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, ALF. **Edad:** +3 años



↑ Las canciones de la peli, que son muy divertidas. La alfombrilla.

↓ Los gráficos no son la bomba y no trae demasiadas canciones.

5 **VALORACIÓN:** Lo divertido es saltar como locos jugando con la alfombrilla que se incluye con él.

Frequency

Compañía: Sony **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +13 años



↑ Intenso y adictivo. El modo Remix y sus muchas opciones multijugador.

↓ Algunos pueden verlo complejo. Que no te gusten estos juegos.

7 **VALORACIÓN:** Un gran juego que nos permite mezclar música una forma original y entretenida.

Gitaroo Man

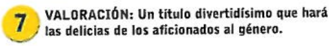
Compañía: Koei **Precio:** 64,95€ (10.807ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ El original sistema de juego y su gran sentido del humor, muy "japo".

↓ No está traducido y, ya puestos, ¡queremos más canciones!

7 **VALORACIÓN:** Un título divertidísimo que hará las delicias de los aficionados al género.





Mad Maestro

Compañía: Eidos **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Su original sistema de juego que consiste en dirigir una orquesta.

↓ Que no te gusten ni los juegos musicales ni la música clásica.

7 **VALORACIÓN:** Un gran juego musical que aporta un montón de novedades, y es largo y absorbente.

Parappa the Rapper 2

Compañía: Sony **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ El sistema de juego de su primera parte y su argumento surrealista.

↓ No se nota demasiado (ni en sus gráficos) el cambio de 32 a 128 bits.

6 **VALORACIÓN:** Un juego singular en el que nadie siente corte para ponerse a rapear como un loco.

Space Channel 5

Compañía: Sega/Sony **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Música funky de otra galaxia para un juego de baile muy absorbente.

↓ Se hace demasiado corto y tiene una curva de dificultad mal ajustada.

7 **VALORACIÓN:** Te enganchará si te gustan los juegos musicales y quieres probar tu ritmo y tus reflejos.

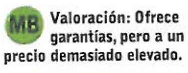
MULTITAP



Multitap Sony

Distr.: Sony Precio: 44,95€ (7.479ptas.)

Es el oficial, con buenos materiales, pero con un precio altísimo.

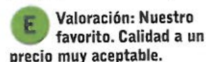


MB **Valoración:** Ofrece garantías, pero a un precio demasiado elevado.

Multitap PlayTogether

Distr.: Aplisoft Precio: 29,99€ (4.990 ptas.)

Ofrece la consistencia del oficial y su precio es más asequible.



E **Valoración:** Nuestro favorito. Calidad a un precio muy aceptable.

Multitap T-Trix

Distr.: Hypnosys Precio: 29,99€ (4.990ptas.)

Sospechosamente parecido al oficial, pero con una calidad dudosilla.



B **Valoración:** Fabricado con materiales baratos, es el menos recomendable de los tres.

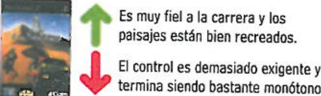
Rally

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- COLIN MCRAE 3
→ 2.- W. RALLY CHAMP. 2 EX
→ 3.- SHOX

Paris-Dakar Rally (Precio Esp.)

Compañía: Acclaim **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Es muy fiel a la carrera y los paisajes están bien recreados.

↓ El control es demasiado exigente y termina siendo bastante monótono.

6 VALORACIÓN: Un juego fiel al rally más famoso, pero a costa de perder jugabilidad y diversión.

Pro Rally 2002

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 42,95€ (7.146 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un juego de rally correcto, variado tanto en tramos como en coches.

↓ Un apartado gráfico muy normalito y un control bastante duro.

6 VALORACIÓN: Un correcto juego de rally, pero que no llega al nivel de otros títulos del género.

Rally Championship

Compañía: SCI **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su estilo arcade, pensado para disfrutar desde la primera partida.

↓ Como es muy asequible, a los más expertos les durará poco tiempo.

7 VALORACIÓN: Un arcade de rallies divertido y muy largo, aunque tan asequible que puede saber a poco.

Colin McRae 3

Compañía: Codemasters **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ El juego de rally más realista por su control, gráficos, trazados...

↓ Algunos escenarios desentonan. El campeonato sólo se corre con Focus.

9 VALORACIÓN: Es el juego de rally mejor y más realista del catálogo de PS2. Análisis en página 96.



Un juego pensado para los auténticos fanáticos del rally que deseen tener las mismas sensaciones que pueda tener cualquier piloto en el mundial de rallyes. Para ello, apuesta como en anteriores capítulos por el realismo, y no se le escapa ni el más mínimo detalle gráfico, ni la última opción técnica de los coches. Es hora de coger tu Ford Focus y echar a correr.





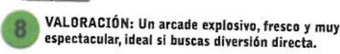
Shox

Compañía: EA Big **Precio:** 64,95€ (10.807ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Un juego de rally en clave arcade, con carreras originales y divertidas.

↓ Podría tener algún modo más de juego. Y recuerda: es un arcade.



8 VALORACIÓN: Un arcade explosivo, fresco y muy espectacular, ideal si buscas diversión directa.

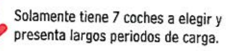
World Rally Champ. (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Un simulador de rally con la licencia oficial, gran calidad y fácil control.

↓ Solamente tiene 7 coches a elegir y presenta largos periodos de carga.



9 VALORACIÓN: Tiene todo lo que necesita un buen simulador: realismo, espectáculo y buen control.

V-Rally 3

Compañía: Infogrames **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Mantiene un gran nivel en gráficos y sonido. Divertido modo principal.

↓ La física de los coches es muy exagerada. Pocos modos de juego.

8 VALORACIÓN: Un exigente simulador de rallies que pese a sus pegas no defraudará a ningún "piloto".



WRC II Extreme

Compañía: Sony **Precio:** 59,99€ (9.981ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Los escenarios, son de lo mejor. Más coches y opciones que antes.

↓ Los coches pesan poco y su control se hace poco exigente

9 VALORACIÓN: Completo simulador, técnicamente sólido y con licencia oficial. Análisis en página 100.



Arcades de Velocidad

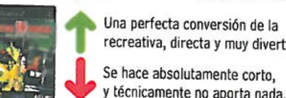
LOS IMPRESCINDIBLES



→ 1.- BURNOUT 2 → 2.- SPY HUNTER
→ 3.- WIPEOUT FUSSION → 4.- LOS AUTOS LOCOS
→ 5.- CRAZY TAXI

18 Wheeler

Compañía: Acclaim **Precio:** 57,04€ (9.491ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Una perfecta conversión de la recreativa, directa y muy divertida.

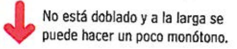
↓ Se hace absolutamente corto, y técnicamente no aporta nada.

6 VALORACIÓN: Conducir camiones es divertido, pero no es una diversión que dure demasiado...

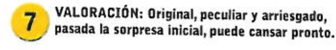
Big Mutha Truckers

Compañía: Acclaim **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.





↑ Su original mezcla de arcade de conducción y aventurilla y su humor.



↓ No está doblado y a la larga se puede hacer un poco monótono.

7 VALORACIÓN: Original, peculiar y arriesgado, pasada la sorpresa inicial, puede cansar pronto.

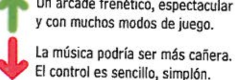
Burnout 2

Compañía: Acclaim **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.

↑ Un arcade frenético, espectacular y con muchos modos de juego.

↓ La música podría ser más cañera. El control es sencillo, simplón.

9 VALORACIÓN: Imprescindible para amantes de la velocidad sin complicaciones. Análisis en página 92.



Las carreras más trepidantes en calles atestadas de tráfico y en las que la adrenalina se nos eleva a límites insospechados al realizar las maniobras más arriesgadas, se corren en *Burnout 2*. Es el mismo concepto de su primera parte, pero con muchas más opciones, más modos de juego, más coches... y además un apartado técnico mejorado. ¡Qué pasada!





Crashed

Compañía: Proein **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El control es sencillo y están muy logradas las deformaciones.

↓ Le falta variedad y pronto se hace monótono. No destaca por nada.

5 VALORACIÓN: Pretende divertirnos (no lo logra) destrozando coches. Ni variado ni completo.

Crazy Taxi (Precio Especial)

Compañía: Acclaim **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Una excelente conversión del arcade con un ritmo trepidante.

↓ Puede hacerse corto y a la larga resulta algo repetitivo.

7 VALORACIÓN: Aunque limitado, hacer el loco con el taxi es muy divertido y más con este precio.

Extreme G3 (Precio Especial)

Compañía: Acclaim **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ El alucinante diseño de las pistas y la sensación de velocidad que da.

↓ Debido a su escasa dificultad, puedes perder pronto el interés.

6 VALORACIÓN: Un arcade emocionante y divertido, pero con una vida exageradamente corta.

Los Autos Locos

Compañía: Infogrames **Precio:** 51,03€ (5.815ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Un arcade con mucho sentido del humor, largo, muy bonito y cuidado.

↓ Algunos circuitos son tan retorcidos que pueden llegar a desesperarte.

8 VALORACIÓN: Un divertido y completo arcade, con estética "cartoon" y pensado para durar.

Ridge Racer V

Compañía: Namco **Precio:** 39,95€ (6.647ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Su sistema de derrapes y el espíritu del juego, idéntico al original.

↓ El malísimo modo para dos jugadores y los fallos de cámara.

7 VALORACIÓN: Tiene mucho nombre, pero está muy claro que no es el juego de coches definitivo.

Rumble Racing

Compañía: EA Sports **Precio:** 19,95€ (3.319ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Muchos vehículos y modos de juego para unas carreras muy arcade.

↓ No destaca técnicamente, ni por sus gráficos, ni por su control.

7 VALORACIÓN: Carreras sin complicaciones en un título cuya variedad le da bastante "vidilla".

Spy Hunter (Precio Especial)

Compañía: Midway **Precio:** 34,95 € (5.815 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Esta revisión de un clásico no podía resultar más adictiva y divertida.

↓ Muchos botones, lo que a veces es un follón. Algo de niebla.

8 **VALORACIÓN:** Ideal si buscas un arcade donde se combine conducción y acción. Divertido y directo.



TD Overdrive

Compañía: Infogrames **Precio:** 54,95€ (9.143ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Carreras ilegales divertidas, con un buen número de modos de juego.

↓ Demasiado sencillo, a los más hábiles les durará muy poco.

6 **VALORACIÓN:** Velocidad a tope y unos gráficos correctos, con variedad de modos suficiente.

Top Gear DareDevil

Compañía: Kemco **Precio:** 63,05€ (10.491ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La recreación de las ciudades y la locura que tiene su planteamiento.

↓ Acaba resultando repetitivo y el control no está muy bien ajustado.

5 **VALORACIÓN:** Un título divertido al principio pero que va perdiendo fuelle en poco tiempo.

The Simpson Road Rage

Compañía: EA **Precio:** 63,05€ (10.491ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Los personajes de la serie tienen mucho gancho, incluso como taxistas.

↓ Es exageradamente parecido a *Crazy Taxi*, pero peor realizado.

5 **VALORACIÓN:** No pasará a la historia ni por su apartado técnico ni por ser demasiado original...

Twisted Metal Black

Compañía: Sony **Precio:** 57,05€ (9.492ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +18 años.



↑ Conducir con el objetivo de destruir a otros vehículos tiene su gracia...

↓ Si juegas solo, pierde bastante y te tiene que gustar mucho el género.

6 **VALORACIÓN:** Aunque resulta divertidillo, su limitado desarrollo termina haciéndolo monótono.

Wipeout Fusion

Compañía: Sony **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El salto cualitativo a nivel gráfico y su gran duración. Muy divertido.

↓ En la banda sonora echamos en falta más grupos punteros.

8 **VALORACIÓN:** El espíritu *Wipeout* con calidad PS2. Imprescindible si eres fan. Análisis en página 139.



VOLANTES

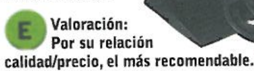
360 Modena Racing

Distr.: Guillemot Precio: 57,95€ (9.642ptas.)

Tacto y materiales excelentes, pero sin Force Feedback.



E **Valoración:** Por su relación calidad/precio, el más recomendable.



Ferrari Force Feedback

Distr.: Guillemot Precio: 135,17€ (22.490ptas.)

Robustez a prueba de bomba, materiales de lujo, cambio tipo F1 y de palanca... lo llevan a ser el mejor.

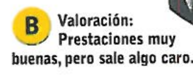
E **Valoración:** Un lujazo, pero sale carillo.

Freekstyler Bike

Distr.: Guillemot Precio: 92,95€ (15.466 ptas.)

Un elevada calidad, y tiene la opción de "tumbar" la moto.

B **Valoración:** Prestaciones muy buenas, pero sale algo caro.

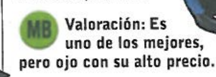


GT Driving Force

Distr.: Sony Precio: 119,95€ (19.958ptas.)

Calidad en todos los aspectos. Al ser USB, sólo sirve para PS2.

MB **Valoración:** Es uno de los mejores, pero ojo con su alto precio.

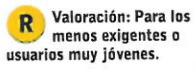


Monza

Distr.: H. Nostromo Precio: 59,95€ (9.975ptas.)

El volante está en un nivel medio de calidad, pero los pedales resultan incómodos.

R **Valoración:** Para los menos exigentes o usuarios muy jóvenes.

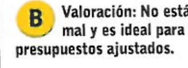


Monza 2

Distr.: H. Nostromo Precio: 89,90€ (14.958ptas.)

Buena calidad en el volante y en los pedales, pero el cambio F-1 deja que desear.

B **Valoración:** No está mal y es ideal para presupuestos ajustados.



Speedster 2

Distr.: Sony Precio: 117,14€ (19.490ptas.)

Gran calidad y cuidado diseño, pero sin USB ni Force Feedback.

MB **Valoración:** Un excelente volante compatible con las dos PS.

Top Drive Force

Distr.: H. Nostromo Precio: 99,90€ (16.622ptas.)

Un diseño chulo, pero baja calidad de materiales y mala sujeción y pedales.

R **Valoración:** Queda muy por debajo de los mejores y sale caro.

Velocidad





LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- GRAN TURISMO 3 → 2.- STUNTMAN
→ 3.- MOTO GP 2 → 4.- F1- 2002
→ 5.- PRO RACE DRIVER

ATV Offroad

Compañía: Sony **Precio:** 57,04€ (9.491ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Pilotar quads. Su excelente control y sus posibilidades multijugador.

↓ Se echa en falta un modo más complejo para un único jugador.

7 **VALORACIÓN:** *ATV* ofrece un sistema de juego asequible y orientado a la diversión en grupo.

Auto Modellista

Compañía: Capcom **Precio:** 64,95€ (10.807ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Los gráficos y opciones de mecánica "tunning". Tiene selector 50/60 Hz.

↓ Escasos circuitos y poco variados. El control a veces se hace durillo.

7 **VALORACIÓN:** Divertido si te acostumbras al control y con un estilo gráfico diferente. Pero dura poco.

Driving Emotion Type-S

Compañía: Square **Precio:** 60,04€ (9.990ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3años.



↑ Su apartado gráfico es brillante, y recompensa nuestros progresos.

↓ Ganar resulta un tanto complicado, pues el control es muy exigente.

5 **VALORACIÓN:** Buenos gráficos y buen sistema de competición, pero el control está por los suelos.

aF-355 Challenge

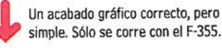
Compañía: Sega **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Conducir el espectacular F-355, que esta recreado con todo detalle.

↓ Un acabado gráfico correcto, pero simple. Sólo se corre con el F-355.

7 **VALORACIÓN:** Un simulador muy exigente para puristas de la conducción y fanáticos de Ferrari.



F-1 2002

Compañía: EA Sports **Precio:** 64,95€ (10.807ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Es el simulador más realista. Largo en opciones y modos de juego.

↓ Sólo los más expertos le sacarán todo el jugo. No está traducido.

8 **VALORACIÓN:** Un simulador riguroso, largo y con un sólido apartado técnico. Análisis en página 121.

F1 Racing Championship

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 9,95€ (1.656ptas.)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.





↑ Su genial jugabilidad y sus modos de juego. Simulación muy rigurosa.

↓ Es la temporada 99, y además tiene fallos técnicos un poco gordos.

7 **VALORACIÓN:** Se ha quedado antiguo en casi todos los aspectos, pero su precio... ¡es bajísimo!

Formula One 2001 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1-16 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.

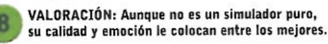




↑ Su calidad gráfica, carreras muy competitivas y un estupendo precio.

↓ No tiene modo Arcade, el control es extraño y sólo tiene tres vistas.

8 **VALORACIÓN:** Aunque no es un simulador puro, su calidad y emoción le colocan entre los mejores.



Formula One 2002

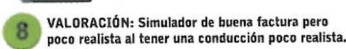
Compañía: Sony **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La sensación de velocidad, y su sencillo sistema de conducción

↓ Conducción poco realista y unos gráficos un tanto mejorables.

8 **VALORACIÓN:** Simulador de buena factura pero poco realista al tener una conducción poco realista.





Gran Turismo 3 (Platinum)

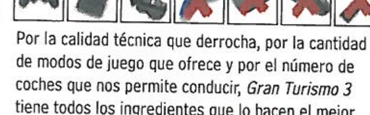
Compañía: Sony **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1-6 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V, CL. **Edad:** +3 años.



↑ Gráficos, jugabilidad, circuitos, coches, duración... ¡¡Y el precio!!

↓ Los efectos de luz en los faros y que no tenga 160 coches más.

10 VALORACIÓN: ***GT3*** **es un simulador de velocidad perfecto de compra obligada.** Análisis en página 46.



Por la calidad técnica que derrocha, por la cantidad de modos de juego que ofrece y por el número de coches que nos permite conducir, *Gran Turismo 3* tiene todos los ingredientes que lo hacen el mejor simulador de velocidad de la historia y, al mismo tiempo, el mejor juego de PS2, que demuestra sin lugar a dudas la enorme capacidad de nuestra consola. Y encima, ahora, con este precio es un verdadero regalo ¿Pero es que todavía no lo tienes?



Gran Turismo Concept 2002

Compañía: Sony **Precio:** 39,95€ (6.647ptas.)
Nº de jugadores: 1-6 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V, CL. **Edad:** +3 años.



↑ Más *Gran Turismo*, esta vez con coches de ensueño en el garaje.

↓ El modo principal es muy, muy corto y no aporta nada nuevo a *GT3*.

8 VALORACIÓN: Los fans de *GT3* pueden probar 95 coches nuevos, pero es corto. Análisis en página 50.

Gumball 3000

Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +16 años.



↑ Su control es sencillo ¡y las cartas con "titis" de lo más sugerentes!

↓ Los circuitos están medio vacíos y el modelado de los coches es flojo.

6 VALORACIÓN: Un concepto original y un sencillo control, pero su elevada dificultad le resta diversión.

Le Mans 24 horas

Co.: Infogrames **Precio:** 57,04€ (9.491ptas.)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Muchos coches en carrera y una buena sensación de profundidad.

↓ Circuitos simples, poca sensación de velocidad y gráficos algo sosos.

6 VALORACIÓN: No es un mal título, aunque lo tiene difícil al lado de "monstruos" como *GT3*.

Lotus Challenge

Compañía: Virgin **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Todos los modelos Lotus están bien recreados y muchos modos de juego.

↓ Los circuitos son un poco sosos y cuesta un poco cogerle el truco.

7 VALORACIÓN: No es comparable a *GT3*, pero es una buena opción gracias a su realismo y jugabilidad.

Moto GP

Compañía: Namco **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Su apartado gráfico, la sensación de velocidad, el fabuloso control...

↓ Presenta pocos circuitos y su modo multijugador es un tanto flojo.

7 VALORACIÓN: Si tuviera todos los circuitos reales y mejor logrados sería casi imprescindible.

Moto GP 2

Compañía: Namco **Precio:** 59,50€ (9.900ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ La sensación de velocidad, el nuevo botón de acción, el modo Desafío...

↓ Siguen faltando unos cuantos circuitos de la temporada oficial.

8 VALORACIÓN: El mejor juego de motociclismo de PS2, aunque con sus fallos. Análisis en página 78.

MX 2002

Compañía: THQ **Precio:** 63,05€ (10.491ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La física, el comportamiento de las motos, el buen apartado gráfico.

↓ Los circuitos son muy simples y no es sencillo ejecutar las acrobacias.

6 VALORACIÓN: Un juego de motocross correcto en el que se echan en falta más pistas y opciones.

MX Rider

Co.: Infogrames **Precio:** 10.314 ptas. (61,99 €)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



↑ Es muy divertido, y tiene unos retos y desafíos bastante variados.

↓ Si no te va el motocross, puede que acabe por hacerse monótono.

7 VALORACIÓN: Un título ideal para los aficionados a este deporte. Largo y suficientemente divertido.

MX Superfly

Compañía: Thq **Precio:** 64,95€ (10.807ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Su nuevo modo en el que tenemos que ir realizando retos específicos.

↓ No aporta nada, ni técnicamente ni en gráficos, a su antecesor *MX2002*.

6 VALORACIÓN: Es una nueva versión de *MX 2002*, pero no aporta más que un nuevo modo de juego.

Need for Speed. Hot pursuit

Compañía: EA **Precio:** 64,95€ (10.807ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Los mejores deportivos, un estilo de juego directo y mucha variedad.

↓ A los más expertos le puede durar poco. Y ciertas pegas gráficas.

8 VALORACIÓN: Busca la diversión ante todo y con un resultón aspecto. Análisis en página 106.

Pro Race Driver

Compañía: Codemasters **Precio:** 64,95€ (10.807ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Un original modo Historia y una gran oferta de coches y circuitos.

↓ Gráficamente tiene fallos un poco fuertes, como el molesto "popping".

8 VALORACIÓN: Carreras trepidantes con ritmo para perdonar sus fallos gráficos. Análisis en página 146.

RC Revenge Pro (Precio Esp.)

Compañía: Acclaim **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Divertidas carreras de coches de radiocontrol en imaginativas pistas.

↓ Que no te guste este estilo de carreras, o tengas ya el de PSOne.

6 VALORACIÓN: Mejores gráficos y más circuitos para un juego que resulta casi igual al de PSOne.

Riding Spirits

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La enorme cantidad de motos y los componentes reales que incluye.

↓ Su extraño sistema de conducción, que no es ni arcade ni simulación.

6 VALORACIÓN: Una buena opción si te gustan las motos reales, pero el control no termina de cuajar.

Smuggler's Run (Platinum)

Compañía: Rockstar **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Su enfoque al estilo de *Driver*, pero con todoterrenos. Bien conseguido.

↓ Su desarrollo se hace un poco repetitivo y a la larga puede aburrir.

7 VALORACIÓN: Una realización técnica de lujo, pero mal aprovechada por su desarrollo repetitivo.

Smuggler's Run 2

Compañía: Rockstar **Precio:** 60,04 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Ser un contrabandista y recorrer enormes escenarios agrestes.

↓ La mecánica es simple y repetitiva, lo que a la larga termina cansando.

7 VALORACIÓN: Si eres fan de los juegos tipo *Driver* te va a gustar, aunque a la larga es monótono.

Stuntman

Compañía: Infogrames **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Un arcade original en el que somos especialistas de cine. Muy divertido.

↓ Realizar todo tipo de acrobacias puede hacerse un poco repetitivo.

8 VALORACIÓN: Con *Stuntman* verás las cosas que puede hacerse con un coche. Análisis en página 144.

Splashdown

Co.: Infogrames **Precio:** 60,04€ (9.990ptas.)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La perfecta recreación del agua y el comportamiento de las motos.

↓ Se podía haber innovado un poquito más en sus (pocos) modos de juego.

7 VALORACIÓN: Impresiona por sus gráficos, pero detrás hay un juego de mecánica muy simplona.

Super Trucks

Co.: Ardistel **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Logra plasmar la espectacularidad de estas carreras de trailers.

↓ Su control es excesivamente duro y obliga a pisar el freno en cada curva.

5 VALORACIÓN: Con una decente factura técnica y modos y opciones suficientes, pero ¡ese control...!





Acción

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- LAS DOS TORRES → 2.- MAX PAYNE
→ 3.- BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE.
→ 4.- GIANTS: C. KABUTO → 5.- FUR FIGHTERS

Baldur's Gate: Dark Alliance

Compañía: Virgin **Precio:** 56,95€ (9.476ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15



↑ Acción con base de rol y con un brillante apartado gráfico y sonoro.
↓ Esperábamos que fuera un juego de Rol, pero es más un arcade.

8 **VALORACIÓN: Un arcade (no un RPG) aventurero divertido y espectacular.** Análisis en página 110.

Blade II

Compañía: Activision **Precio:** 64,95€ (10.807ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18

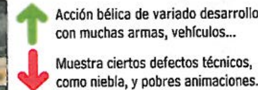


↑ Mucha acción, como la de la peli en que se basa. Y un montón de armas.
↓ Técnicamente, tiene demasiados fallos en gráficos y el control.

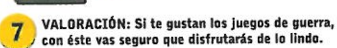
5 **VALORACIÓN: Acción "vampírica" por los cuatro costados, pero sin demasiado apoyo técnico.**

Conflict Desert Storm

Compañía: SCI **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ Acción bélica de variado desarrollo, con muchas armas, vehículos...
↓ Muestra ciertos defectos técnicos, como niebla, y pobres animaciones.



7 **VALORACIÓN: Si te gustan los juegos de guerra, con éste vas seguro que disfrutarás de lo lindo.**

El Regreso de la Momia

Compañía: Vivendi **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



↑ Su original desarrollo en el que podemos ser los buenos o los malos.
↓ Su estructura es demasiado simple y enseguida se hace repetitivo.

5 **VALORACIÓN: Gráficos sosos y una falta de ideas global en un juego más viejo que la misma momia.**

Eve of Extinction

Compañía: Eidos **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16



↑ Un beat'em up de los de siempre, con un buen control y toque aventurero.
↓ Como todos los juegos del género, al final puede pecar de repetitivo.

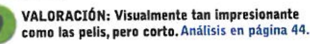
7 **VALORACIÓN: Las peleas multitudinarias tienen ritmo, y su toque aventurero le da cierta variedad.**

El Señor de los Anillos: Las Dos Torres

Compañía: EA Games **Precio:** 64,95€ (10.807ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16



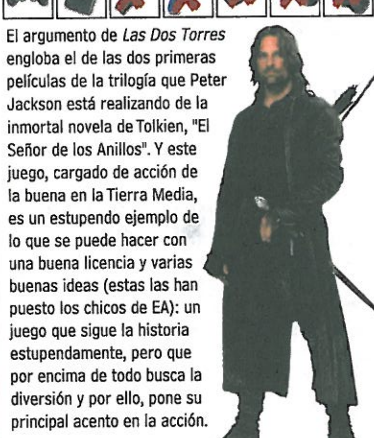
↑ Su ambientación, con estupendos gráficos y su sonido original...
↓ No es muy difícil y se hace corto. Matar y matar... ¿acaba cansando?



9 **VALORACIÓN: Visualmente tan impresionante como las pelis, pero corto.** Análisis en página 44.



El argumento de *Las Dos Torres* engloba el de las dos primeras películas de la trilogía que Peter Jackson está realizando de la inmortal novela de Tolkien, "El Señor de los Anillos". Y este juego, cargado de acción de la buena en la Tierra Media, es un estupendo ejemplo de lo que se puede hacer con una buena licencia y varias buenas ideas (estas las han puesto los chicos de EA): un juego que sigue la historia estupendamente, pero que por encima de todo busca la diversión y por ello, pone su principal acento en la acción.



Fur Fighters: Viggo's Revenge

Compañía: Acclaim **Precio:** 57,04€ (9.491ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Una mezcla de acción, plataformas y aventura, con mucho humor.
↓ Demasiado difícil en algunos puntos y con una cámara poco fiable.

7 **VALORACIÓN: Una explosiva combinación de géneros que sabe hacerse especialmente divertida.**

Max Payne (Platinum)

Compañía: Take 2 **Precio:** 29,95€ (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El irresistible enfoque de la acción y el vistoso efecto "Bullet-Time".
↓ Los excesivos tiempos de carga. Además, no es demasiado largo.

8 **VALORACIÓN: Gran juego de acción que sorprende, pero que se hace pelín corto.** Análisis en página 148.

Giants: Citizen Kabuto

Compañía: Interplay **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años.

↑ Tres héroes diferentes para una aventura original y muy variada.
↓ Técnicamente no está a la altura de su divertido desarrollo.

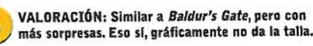
7 **VALORACIÓN: Una gran aventura de acción, con mucho humor... si perdonas sus fallos técnicos.**

Legion: Legend of Excalibur

Compañía: Virgin **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Mezcla de rol y acción, original, divertido y con mucha miga.
↓ El apartado técnico le hace perder enteros, al afectar a la jugabilidad.



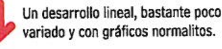
6 **VALORACIÓN: Similar a *Baldur's Gate*, pero con más sorpresas. Eso sí, gráficamente no da la talla.**

Men in Black 2: Alien Scape

Compañía: Infogrames **Precio:** 44,95€ (7.479ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Muchas acción, tiros y raros aliens absolutamente desternillantes.
↓ Un desarrollo lineal, bastante poco variado y con gráficos normalitos.



6 **VALORACIÓN: Si eres un fan de los Men in Black te gustará. Pero si no, tienes mejores opciones.**

Pirates. The Legend of Black Kat

Compañía: Westwood **Precio:** 64,95€ (10.807ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.

↑ Una curiosa aventura que mezcla la investigación y las batallas navales.
↓ Está en inglés, y como aventura deja que desear y es poco variada.

7 **VALORACIÓN: Si buscas una idea original y te apetece afrontar espectaculares combates navales.**

Operation Winback (Precio Esp.)

Compañía: Koei **Precio:** 35,95€ 5.982ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +13 años.

↑ Una aventura original, cargada de acción y con un buen multijugador.
↓ El desarrollo enseguida se hace monótono y la cámara no ayuda.

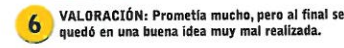
7 **VALORACIÓN: Un juego capaz de atrapar a los amantes de las aventuras con mucha acción.**

Project Eden

Compañía: Eidos **Precio:** 57,04€ (9.491ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ Tiene un concepto de juego original y un guión apocalíptico muy chulo.
↓ Su realización gráfica y la IA de los enemigos es decepcionante.



6 **VALORACIÓN: Prometía mucho, pero al final se quedó en una buena idea muy mal realizada.**

Shifters (Precio Especial)

Compañía: Virgin **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16



↑ Es divertido eso de coleccionar hechizos que nos transforman.
↓ Su desarrollo es enormemente repetitivo y su realización flojilla.

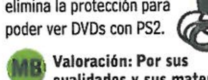
5 **VALORACIÓN: Heredero de *Crusaders Of Might & Magic*, es un beat'em up soso, con dosis de aventura.**

CABLES DE CONEXIÓN

RGB/DVD Proyect Desing

Distr.: Hypnosis Precio: 12,00€ (1.997ptas.)

En un cable RGB que elimina la protección para poder ver DVDs con PS2.



MB **Valoración: Por sus cualidades y sus materiales, es una compra ineludible para los puristas.**

AV/S-Video

Distr.: Nostromo Precio: 10,73€ (1.785ptas.)

Combina el cable S-Vídeo (el que mejor imagen da) con un AV con salidas audio.

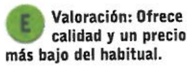
MB **Valoración: Una estupenda combinación de cables, de buen material y un precio muy ajustado.**

Cable Óptico Logic 3

Distr.: Sony Precio: 19,95€ (3.319ptas.)

Un cable necesario para tener el sonido 5.1, siempre que contemos con amplificador.





E **Valoración: Ofrece calidad y un precio más bajo del habitual.**

Componentes Sony

Distr.: Sony Precio: 23,44€ (3.900ptas.)

Da una calidad de imagen estupenda, si tu TV admite este raro tipo de conexión.

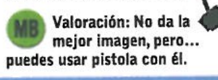


B **Valoración: Calidad y garantía de Sony, pero esto se paga un poco carillo...**

RFU X-Tecnologies

Distr.: Aplisoft Precio: 16,95€ (2.820ptas.)

Para TV's que sólo tienen conexión de antena, con salida de Vídeo compuesto.



MB **Valoración: No da la mejor imagen, pero... puedes usar pistola con él.**

i.Link Hypnosis

Distr.: Hypnosis Precio: 9,02€ (1.500 ptas.)



Es el tipo de cable que necesitas para jugar partidas multijuga[...] conectando dos o más [...]



B **Valoración: La baza de este modelo es su precio.**

Juegos de Rol

LOS IMPRESCINDIBLES



→ 1.- FINAL FANTASY X → 2.- KINGDOM HEARTS
→ 3.- GRANDIA II → 4.- SHADOW HEARTS
→ 5.- EVERGRACE → 6.- JADE COCOON 2

Eternal Ring (Precio Especial)

Compañía: Crave **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



Tiene buenos efectos gráficos, y una jugabilidad y duración aceptables.

Su argumento no atrapa nuestra emoción en ningún momento.

6 **VALORACIÓN: Un RPG en primera persona correcto técnicamente pero con una jugabilidad cuestionable.**

Evergrace (Precio Especial)

Compañía: Crave **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



Su divertido desarrollo, que atrapa, y el poder jugar con dos héroes.

Es demasiado lineal y le falta algo más de espíritu aventurero.

7 **VALORACIÓN: Una opción "aventurera" entretenida pero sin llegar a la altura de *FFX* o *Kingdom Hearts*.**

Final Fantasy X

Compañía: Square **Precio:** 64,95€ (10.807ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



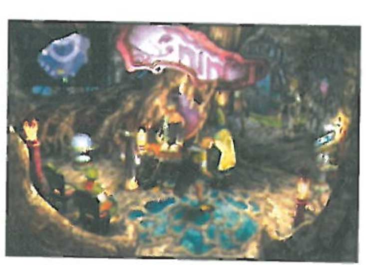
El mejor de la saga, una aventura única en todos los aspectos.

Que no tenga las voces dobladas... y la pésima conversión a PAL.

10 **VALORACIÓN: Un auténtico imprescindible, una obra de arte ineludible.** **Análisis en página 70.**



"El juego de todos los juegos": así es como definiríamos a un título como *Final Fantasy X*, lleno de tantos ingredientes, desde una apasionante historia llena de magia y aventuras, pasando por un montón de combates épicos, y llegando a un buen número de secretos y más sorpresas, que hacen que verlo todo, todo, pueda tenernos semana tras semana delante del televisor. Y por supuesto, con la calidad técnica que Square lleva unos cuantos años sabiendo imprimir a su magnífica serie. Nadie en su sano juicio se lo debe perder.



Grandia II

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



Un RPG con una excelente historia y sistema de combates original.

Técnicamente no es la bomba... y lo peor es que está todo ¡en inglés!

7 **VALORACIÓN: Si te gusta el género y dominas el inglés, *Grandia II* es una excelente opción.**

Jade Cocoon 2

Compañía: Genki **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



Lo de ir coleccionando monstruos para usarlos en combate es divertido.

Su desarrollo, una vez más, se hace repetitivo y acaba siendo monótono.

7 **VALORACIÓN: Es el único juego de coleccionar "mascotas virtuales" al estilo Pokémon en PS2.**

Kingdom Hearts

Compañía: Square **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



Duración, gráficos, estética, sistema de juego, banda sonora, argumento...

La cámara, su dosis plataformera, y las bandas negras de la versión PAL.

9 **VALORACIÓN: Rol de Acción con el encanto de las producciones de Square y la magia de las de Disney.**

Shadow Hearts

Compañía: Virgin **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



Un juego de rol de inquietante argumento y originales innovaciones.

Está en inglés y el desarrollo se limita prácticamente a luchar.

7 **VALORACIÓN: Un RPG sin mucho alarde técnico y enfocado al combate, pero sabe cómo enganchar.**



Summoner 2

Compañía: Volition **Precio:** 63,05€ (10.491ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



Tiene el estilo de *Diablo* y su argumento es bastante interesante.

Tiene demasiados fallos técnicos, como el "popping" y ralentizaciones.

6 **VALORACIÓN: Está en inglés, su sistema de juego es bastante lento, y se ha quedado anticuado.**

VARIOS

Memory Card 2

Distr.: Sony Precio: 39,95€ (6.647ptas.)

La tarjeta oficial sigue ofreciendo calidad, pese a tener un precio elevado.



MB **Valoración: No es la más barata, pero da garantía de calidad.**

Tabla Skateboard

Distr.: Guillemot Precio: 78,07€ (12.990ptas.)

Si eres un fanático de los juegos de skate o snowboard, es tu tabla.

MB **Valoración: Robusta y de calidad, aunque su precio la convierte en un lujo...**

Alfombra Crazy Dance

Distr.: Hypnosys Precio: 17,37€ (2.890ptas.)

Con buenos materiales, te convertirás en el amo de la pista de baile



MB **Valoración: Una buena y barata opción para los bailones.**

Teclado/ Ratón USB

Distr.: - Precio Aprox.: 66,11€ (11.000ptas.)

Cualquier teclado y ratón de PC con puertos USB son compatibles con PS2.



-- **Valoración: Si los tienes de tu PC, pruébalos con tu consola.**

Arcade

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- TIME CRISIS 2 → 2.- VAMPIRE NIGHT
→ 3.- NINJA ASSAULT →4.- DINO STALKER
→ 5.- SKY ODISSEY → 6.- END GAME

Circus Maximus

Compañía: THQ **Precio:** 62,95€ (10.473ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +13 años



Curiosa mezcla entre carreras de cuádrigas con peleas de gladiadores.

Se termina haciendo repetitivo pese a sus muchos modos de juego.

6 **VALORACIÓN: Ideal para los que busquen juegos originales y diferentes. Es una divertida locura.**

Dino Stalker

Compañía: Capcom **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +15 años



Una buena ambientación para un juego de pistola en plan aventura

Es muy corto y el control con la pistola resulta demasiado lioso.

7 **VALORACIÓN: Gustará a los amantes del gatillo pese a sus defectos gráficos y su peculiar control.**

Endgame

Compañía: Planeta **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años



Tiene una duración superior al resto de los arcades de pistola.

Gráficamente sería muy mejorable. No aporta nada original al género.

7 **VALORACIÓN: En la más pura línea *Time Crisis 2*, pero más feote. Si te gusta el género, lo disfrutarás.**

La Sombra del Zorro

Compañía: Cryo **Precio:** 57,04€ (9.491ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



Es el único juego basado en el famoso justiciero. Por lo demás...

... su sistema de combates a base de botones es engorrosísimo.

3 **VALORACIÓN: Gráficos tristes y un sistema de combate malo hacen de él un juego aburridísimo.**

Ninja Assault

Compañía: Namco **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años



Un arcade de pistola extenso, original y trepidante como pocos.

El apartado gráfico también sería mejorable y el doblaje es muy flojo.

8 **VALORACIÓN: Una estupenda opción en el género debido a lo divertido y largo que resulta su juego.**

Police 24/7

Compañía: Konami **Precio:** 64,95€ (10.807ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P, R. **Edad:** N.D.



Conectar una cámara USB para que detecte tus movimientos es chulo.

Si no usamos la cámara, es un arcade de pistola muy normalito.

6 **VALORACIÓN: Una conversión de la recreativa, muy original y divertida... si usas cámara USB.**

Rayman M

Compañía: THQ **Precio:** 63,08€ (10.495ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



Echar carreras o competir a tiro limpio con tres amigos más.

Pese al atractivo de los personajes, jugando solo pierde todo el encanto.

6 **VALORACIÓN: Un juego perfecto si lo que quieres es jugar en compañía. Si vas a jugar solo...**

Resident Evil Gun Survivor 2

Compañía: Capcom **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



Intenta ser un arcade diferente... y además, es un *Resident Evil*.

El control es bastante incómodo y los gráficos no están a la altura.

6 **VALORACIÓN: Si el género te atrae y eres fan de la saga *RE*, te puedes entretener bastante.**

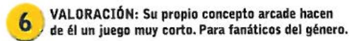
Silent Scope 2

Compañía: Konami **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, LC. **Edad:** +13 años.



↑ La conversión del arcade, está bien conseguida. Es original y divertido.

↓ Se hace demasiado corto... y lo peor es que no se puede jugar con pistola.



6 **VALORACIÓN:** Su propio concepto arcade hacen de él un juego muy corto. Para fanáticos del género.

Sky Odyssey

Compañía: Sony **Precio:** 39,95€ (6.647ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Las interminables posibilidades de los modos de juego y su control.

↓ Se abusa de la niebla, que echa por tierra gran parte de su atractivo.

7 **VALORACIÓN:** Es una clara alternativa a otros simuladores de combate, bastante entretenido.

Tarzan Freeride (Precio Especial)

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Mezcla fases de plataformas con pruebas en plan deportes de riesgo.

↓ Tiene problemas técnicos y además sólo planteará retos a los "peques".

5 **VALORACIÓN:** Un juego correcto, donde sólo los niños disfrutarán viendo a su héroe hacer piruetas.

Vampire Night

Compañía: Namco/Sega **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años



↑ Bien realizado y muy divertido y jugable. Sus modos especiales.

↓ El doblaje flojea y, como siempre, el modo principal se queda corto.

8 **VALORACIÓN:** Divertido y con un buen acabado. Eso sí, por debajo de *TC2*. Análisis en página 131.

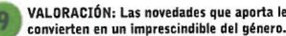
Time Crisis 2

Compañía: Namco **Precio:** 63,99€ (10.647ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años.



↑ Modos de juego y retoques gráficos que mejoran la recreativa.

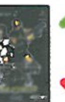
↓ Se hace algo corto, para variar... y ahora no es tan fácil encontrarlo.



9 **VALORACIÓN:** Las novedades que aporta le convierten en un imprescindible del género.

Virtua Cop Elite Edition

Compañía: Sega **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +13 años



↑ Una revisión de todo un clásico de los arcades de pistola. Divertido.

↓ Técnicamente, no está a la altura de la nueva generación. Es lento.

6 **VALORACIÓN:** Incluye los dos juegos de *VC* que salieron en Saturn, pero no están apenas mejorados.

WDL: Thunder Tanks

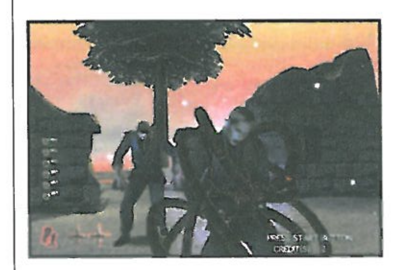
Compañía: Virgin **Precio:** 57,04 € (9.491ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



↑ La enorme variedad de tanques y armas de la que disponemos.

↓ El desarrollo es aburrido, el control mejorable y los gráficos, malos.

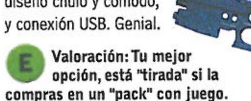
4 **VALORACIÓN:** Un título muy pobre en conjunto. Aburrido y con gráficos poco dignos de PS2.



PISTOLAS

G-Con 2

Distr.: Sony Precio: 34,95€ (5.815ptas.)

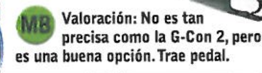


Estupenda precisión, un diseño chulo y cómodo, y conexión USB. Genial.

E **Valoración:** Tu mejor opción, está "tirada" si la compras en un "pack" con juego.

P99 G-2 Light Bluster Gun

Distr.: H. Nostromo Precio: 34,95€ (5.815ptas.)

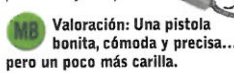


Una estupenda pistola, aunque no cuenta con conexión USB.

MB **Valoración:** No es tan precisa como la G-Con 2, pero es una buena opción. Trae pedal.

Walther PPK

Distr.: Sony Precio: 42,95€ (7.146ptas.)



Con conexión USB y opciones extra, es una pistola muy completa.

MB **Valoración:** Una pistola bonita, cómoda y precisa... pero un poco más carilla.

P7K Light Gun

Distr.: H. Nostromo Precio: 29,99€ (4.990ptas.)

Una pistola compatible con PSOne y PS2, pequeña, cómoda y con vibración.

B **Valoración:** Tiene muchas funciones y es compatible con todos los juegos de PSOne y PS2.

Estrategia Inteligencia

LOS IMPRESCINDIBLES



→ 1.- COMMANDOS 2 → 2.- AGE OF EMPIRES III
→ 3.- SUPER BUST A MOVE 4.- KESSEN II
→ 5.- RING OF RED → 6.- ARMY MEN RTS

Age of Empires II (Precio Esp.)

Compañía: Konami **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R. **Edad:** +16 años.



↑ Los distintos modos de juego y jugar con personajes históricos.

↓ Los gráficos no están a la altura y el despliegue del mapa es brusco.

7 **VALORACIÓN:** Aunque no defraudará a los fans de la conocida saga en PC, esperábamos más de él.

Aqua Aqua: Wetrix 2

Compañía: SCI **Precio:** 45,02€ (7.491ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Su innovador sistema de juego y su modo para dos jugadores.

↓ Los modos de juego son bastante parecidos, lo que a la larga cansa.

5 **VALORACIÓN:** Es un puzzle en el que pesan más los fallos que los aciertos. Hay opciones mejores...

Commandos 2

Compañía: Pyro **Precio:** 54,95€ (9.143ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



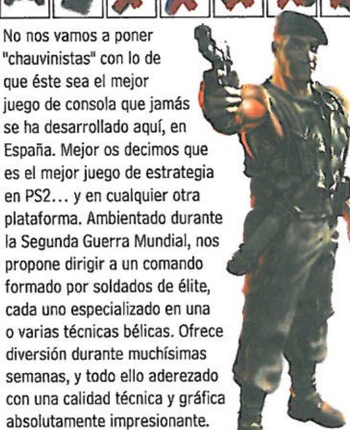
↑ Un genial juego de estrategia, muy bien ambientado, divertido, largo...

↓ Hacerse con el control es difícil y su dificultad resulta muy elevada.

9 **VALORACIÓN:** El mejor del género. Calidad técnica tremenda y muy divertido. Análisis en página 62.



No nos vamos a poner "chauvinistas" con lo de que éste sea el mejor juego de consola que jamás se ha desarrollado aquí, en España. Mejor os decimos que es el mejor juego de estrategia en PS2... y en cualquier otra plataforma. Ambientado durante la Segunda Guerra Mundial, nos propone dirigir a un comando formado por soldados de élite, cada uno especializado en una o varias técnicas bélicas. Ofrece diversión durante muchísimas semanas, y todo ello aderezado con una calidad técnica y gráfica absolutamente impresionante.





Army Men RTS

Compañía: 3DO **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Un juego de estrategia en tiempo real, sencillo y sin complicaciones.

↓ Es sencillote y muy poco profundo. A los expertos les durará poco.

7 **VALORACIÓN:** Una buena opción a la que algunos podrán echar en cara su falta de complejidad.

Kessen II

Compañía: Koei **Precio:** 64,95€ (10.807ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Las mejoras gráficas y jugables que tiene con respecto a la primera parte.

↓ Escenarios simples y con niebla. Además, no está traducido.

7 **VALORACIÓN:** Un título superior a la primera parte que enganchará a todos los "estrategas".

Ring of Red (Precio Especial)

Compañía: Konami **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Parte de una idea original y las peleas ofrecen muchas variantes.

↓ El desarrollo del juego a veces se vuelve un poco lento y monótono.

7 **VALORACIÓN:** Un título de estrategia por turnos original y muy bien realizado que no defraudará.

Super Bust A Move (Precio Esp.)

Compañía: Acclaim **Precio:** 19,95€ (3.319ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El mismo y apasionante puzzle de siempre, con más tipos de burbujas.

↓ Es tan parecido a los anteriores que si ya tienes el de PSOne...

7 **VALORACIÓN:** Uno de los mejores puzzles de todos los tiempos, pero con pocas innovaciones.

Tetris Worlds

Compañía: THQ **Precio:** 34,95€ (5.815ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Es el Tetris y con eso se dice todo: adicción y horas de diversión

↓ No deja de ser el mismo concepto de siempre, sin mejoras gráficas.

6 **VALORACIÓN:** Si eres un apasionado de los puzzles, tienes que tener un Tetris, aunque visualmente...

Theme Park World

Compañía: EA **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Poder crear, diseñar y dirigir nuestro parque de atracciones.

↓ Que no esté en castellano y aporte tan poco respecto del de PSOne.

6 **VALORACIÓN:** Un buen simulador, que encantará a los estrategas, aunque podría haber mejorado.

Worms Blast

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 49,95€ (8.311ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Sus protagonistas son los gusanos más belicosos del panorama.

↓ Los seguidores de los Worms no les perdonarán el cambio de registro.

5 **VALORACIÓN:** Un juego demasiado simplón para unos gusanos que antes sabían dar más guerra.

Shoot´em Up



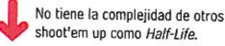
LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- TIMESPLITTERS 2 → 2.- MOH FRONTLINE
→ 3.- UNREAL TOURNAMENT → 4.- HALF-LIFE
→ 5.- NO ONE LIVES FOREVER

007 Agente en Fuego Cruzado

Compañía: EA Games **Precio:** 62,95€ (10.474ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +13 años.





↑ Un shoot'em up fiel al universo Bond y con fases de conducción.

↓ No tiene la complejidad de otros shoot'em up como *Half-Life*.

8 **VALORACIÓN:** Una divertida mezcla de géneros con un notable apartado técnico. Muy divertido.

007 Nightfire

Compañía: EA Games **Precio:** 64,95€ (11.639ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.



↑ La mezcla de géneros funciona. Técnicamente sólido y sin fisuras.

↓ El modo principal es corto. Pocas novedades con respecto a *AEFC*.

8 **VALORACIÓN:** Variedad y calidad técnica, pero sin sorpresas... y una duración demasiado corta.

Ace Combat 4

Compañía: Namco **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Acción directa y muy espectacular. El buen modelado de los aviones.

↓ A priori puede parecer un poco simple. Ciertos detalles gráficos.

7 **VALORACIÓN:** Batallas aéreas que no defraudarán a ningún aficionado. Análisis en página 114.



Deus Ex

Compañía: Eidos **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El original planteamiento de las misiones y el poderoso armamento.

↓ Su mediocre apartado técnico echa por tierra la posible diversión.

6 **VALORACIÓN:** Un shooter subjetivo con elementos aventureros y deficiencias técnicas y jugables.

Ghost Recon

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 59,95€ (9.974ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La mezcla de acción y estrategia, su variado desarrollo y gran control.

↓ A los fans de la acción directa les parecerá difícil. Técnicamente simple.

9 **VALORACIÓN:** Un gran shooter, por su atmósfera y la variedad de su desarrollo. Análisis en página 86.



Gungriffon Blaze

Compañía: Virgin **Precio:** 57,04€ (9.491ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ El control, sus grandes escenarios, el tamaño de los Mechas...

↓ No está traducido, tiene demasiada niebla y se hace repetitivo.

7 **VALORACIÓN:** Pese a su corrección gráfica y su fabuloso control, se acaba haciendo monótono.

Half-Life (Precio Especial)

Compañía: Sierra **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Su excelente ambientación, que nos sumerge genialmente en la acción.

↓ Escenarios poco detallados. Y que el Deathmatch es sólo para dos.

9 **VALORACIÓN:** Un gran shooter, por su atmósfera y la variedad de su desarrollo. Análisis en página 120.

Iron Aces 2: Bird of Prey

Compañía: THQ **Precio:** 64,95€ (11.639ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Su original planteamiento y los 34 aviones diferentes que pilotamos.

↓ Gráficamente es muy simple y los combates son lentos y sosísimos.

5 **VALORACIÓN:** Un simulador de vuelo largo y con muchos aviones, pero lento y técnicamente flojo.

Fireblade

Compañía: Virgin **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15.



↑ Pilotar 2 helicópteros equipados con todo tipo de armas y un buen control.

↓ El apartado gráfico es un bastante soso y muestra algunos defectos.

6 **VALORACIÓN:** Un divertido simulador, pero pobre gráficamente; recomendable si te va el género.

Medal of Honor Frontline

Compañía: EA Games **Precio:** 64,95 € (10.807ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La perfecta ambientación basada en la II Guerra Mundial.

↓ Un shoot'em up subjetivo sin modo Multijugador. Alguna ralentización.

9 **VALORACIÓN:** Si disfrutaste con los primeros *MOH* de PSOne, alucinarás. Análisis en página 74.



Uno de los mejores shooters que se puede jugar en nuestra PS2 nos traslada en el tiempo a los duros días de la II Guerra Mundial para vivir, más que nunca, y en primera persona los capítulos más significativos de la contienda, como el desembarco en Normandía con el que empieza el juego. Su genial apartado técnico hace el resto para que la experiencia de juego sea una de las más divertidas.

No One Lives Forever

Compañía: Vivendi **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Un shoot'em up tan divertido como largo, original y con mucho humor.

↓ No hay modos Multijugador, y es mejorable gráficamente.

8 **VALORACIÓN:** Por variedad, diversión y sentido del humor, es de lo mejorcito. Análisis en página 140.

Quake III Revolution (Classic)

Compañía: EA **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +18

↑ Un shoot'em up subjetivo con un trepidante y divertido multijugador.

↓ El modo para un solo jugador es flojo y no admite teclado y ratón.

7 **VALORACIÓN:** Ideal si buscas un multijugador, pero para jugar solo, hay opciones más completas.

Red Faction (Platinum)

Compañía: THQ **Precio:** 32,95€ (5.482ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La historia, la variedad de armas y las posibilidades del Geo-Mod.

↓ Que no esté traducido y que no se pueda jugar usando un teclado.

7 **VALORACIÓN:** Un shoot'em up impecable a nivel técnico y muy divertido, pero no está traducido.

Red Faction 2

Compañía: THQ **Precio:** 69,95€ (11.639ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.

↑ Su argumento y el importante armamento que usamos: 14 armas.

↓ Es bastante lineal y no aporta grandes novedades al género.

7 **VALORACIÓN:** Tan divertido o más que el anterior capítulo, y técnicamente mejor, pero sin novedades.

Rez

Compañía: Sega **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Es todo un espectáculo audiovisual y jugabilidad en estado puro.

↓ Sólo tiene cinco zonas de juego y puede que no te guste su estética.

7 **VALORACIÓN:** Una mezcla de arcade musical y disparos que por su simpleza y estética te encantará.

Soldier of Fortune

Compañía: Codemasters **Precio:** 64,95€ (10.807ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.

↑ Conversión de un clásico de PC... entretenidillo al principio.

↓ Un desarrollo muy lineal y simplón con unos gráficos flojísimos.

5 **VALORACIÓN:** Violento shooter subjetivo, limitado por un desarrollo simple y técnicamente pobre.

TimeSplitters 2

Compañía: Eidos **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.



↑ El shoot'em up más largo, completo y divertido de todo el catálogo.

↓ El acabado de los personajes no termina de convencer. Nada más.

10 **VALORACIÓN:** Innovador, divertido, largo y muy original. Simplemente, genial. Análisis en página 88.



Su modo principal también nos lleva a viajar en el tiempo, a lo largo de 10 épocas diferentes, para recuperar unos cristales sagrados. De esto trata el modo historia del que para nosotros es el mejor shooter en primera persona del catálogo de PS2. Pero la cosa no se queda ahí: un montón de retos más, 16 modos arcade individuales y 17 modos de juego multijugador. ¿Os parece poco? Pues además, *Time Splitters 2* es técnicamente una maravilla. Vamos, que si alguien no queda contento...



Star Trek Voyager: Elite Force

Compañía: Codemasters **Precio:** 64,95€ (10,807ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.

↑ La ambientación a lo Star Trek y la gran variedad de su desarrollo.

↓ Técnicamente es muy pobre, lo que afecta bastante a la jugabilidad.

6 **VALORACIÓN:** Buena ambientación con mezcla de sigilo, acción y puzzles... la lástima son los gráficos.

Star Wars: Jedi Starfighter

Compañía: LucasArts **Precio:** 59,95€ (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Pilotar las naves del film "Episodio II" y disfrutar de su música.

↓ El apartado gráfico resulta un poco simple, aunque cumple.

7 **VALORACIÓN:** El encanto Star Wars en un shooter con pinta de simulador. Análisis en página 138.

Thunderhawk: Operation Phoenix

Compañía: Eidos **Precio:** 57,04€ (9.491ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.





↑ Combina un entorno muy realista con una jugabilidad asequible.

↓ Los combates se desarrollan todos de una manera demasiado similar.

7 VALORACIÓN: Ideal para amantes de las misiones militares, y que prefieran la acción a la simulación.

Top Gun (Precio Especial)

Compañía: Virgin **Precio:** 34,95€ (5.815ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Un buen número de misiones y suficientes opciones de juego.

↓ Poca variedad y fallos técnicos como la niebla y una mala cámara.

5 VALORACIÓN: Un simulador aéreo que podía haber dado más de sí, pero técnicamente malo.

Turok Evolution

Compañía: Acclaim **Precio:** 64,95€ (10.807ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El cazador de dinosaurios tiene mucho tirón entre los shooters.

↓ Técnicamente tiene demasiados fallos más de los que esperábamos.

5 VALORACIÓN: Tiene una buena ambientación, pero demasiados fallos para codearse con los grandes.

Unreal Tournament

Compañía: Infogrames **Precio:** 63,08€ (10.496ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, MT. **Edad:** +18 años.



↑ Su larga vida, los mapas de los niveles, sus modos de juego...

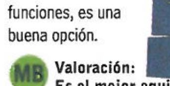
↓ No tener un ratón y un teclado USB para poder sacarle todo el jugo.

8 VALORACIÓN: Un shoot'em up subjetivo de gran calidad y muy variado. Una gran opción.

EQUIPOS DE SONIDO

Hercules XSP 210

Distr.: Guillemot Precio: 65,956€ (10.973ptas.)



Potente y con varias funciones, es una buena opción.

MB Valoración: Es el mejor equipo estéreo 2.1 y su precio está bastante ajustado

Inspire 5.1 5700

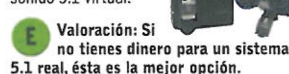
Distr.: Creative Precio: 437,95€ (72.869ptas.)

Un estupendo sistema 5.1 compatible con todos los sistemas de sonido 3D.

E Valoración: La opción más completa, espectacular... y cara de todos estos.

Playworks PS2000

Distr.: Creative Precio: 89,95€ (14.966ptas.)

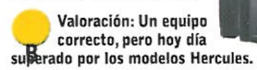


Estupenda y económica opción, ofrece un sonido 5.1 virtual.

E Valoración: Si no tienes dinero para un sistema 5.1 real, ésta es la mejor opción.

Sound Station 2

Distr.: Nostromo Precio: 89,95€ (14.966ptas.)

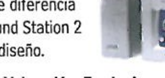


Una opción básica, tanto en el sonido que consigue como en las funciones y cables que trae.

B Valoración: Un equipo correcto, pero hoy día superado por los modelos Hercules.

Sound Station 3

Distr.: Nostromo Precio: 89,95€ (14.966ptas.)

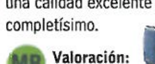


Sólo se diferencia de Sound Station 2 en su diseño.

B Valoración: Es el mismo equipo de Sound Station 2, con las mismas funciones, pero con un diseño diferente.

Sound Station 5

Distr.: Nostromo Precio: 249,90€ (41.580ptas.)



Un sistema de 5.1 real de una calidad excelente y completísimo.

MB Valoración: Es estupendo y lo mejor de todo es su ajustado precio.

Fútbol

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- FIFA 2003

→ 3.- PRO EV. SOCCER 2

→ 2.- ESTO ES FÚTBOL 2003

David Beckham Soccer

Compañía: Rage **Precio:** 62,95€ (10.473ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Muchos modos de juego y 152 equipos distintos, pero sin licencias.

↓ Sistema de juego muy impreciso y con demasiados fallos técnicos.

4 VALORACIÓN: Un simulador absolutamente mediocre y prescindible, por sus muchos fallos.

Esto es Fútbol 2002 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su realismo gráfico y jugable, y la variedad de equipos y torneos.

↓ Algunas animaciones no están bien logradas. Los sosos comentarios.

9 VALORACIÓN: Un estupendo simulador de fútbol, y ahora más, gracias a su reducido precio.

Esto es Fútbol 2003

Compañía: Sony **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Combina espectáculo con sencillez. Presenta muchas novedades.

↓ Los puristas lo encontrarán demasiado simple. Pocas cámaras.

9 VALORACIÓN: Asequible, espectacular y con un buen número de opciones. Análisis en página 112.

Football Manía

Co.: Lego **Precio:** 49,95€ (8.311ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ La idea de poner a los muñecos de Lego a jugar al fútbol es graciosa.

↓ Infantilón e irreal, queda bastante flojo en cuanto a opciones.

5 VALORACIÓN: Un juego original para que a los "peques" de la casa les vaya entrando el gusanillo...

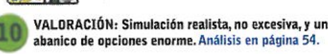
FIFA 2003

Compañía: EA Sports **Precio:** 64,95€ (10.807ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Todo lo bueno de siempre, junto a un sistema de juego más realista.

↓ Pese a lo mucho que se acerca a la simulación, aún le falta un pelín.



10 VALORACIÓN: Simulación realista, no excesiva, y un abanico de opciones enorme. Análisis en página 54.



La saga de simuladores de fútbol más famosa acaba de regresar a PS2 con un nuevo título que conserva las señas de identidad de siempre, como la friolera de 14 ligas nacionales, con todos sus equipos, gracias a la licencia oficial, y un montón de modos y opciones de juego, pero con una serie de mejoras sustanciales... y tan sustanciosas como un sistema de juego mejorado, un mayor realismo y fluidez en las jugadas, y una mayor IA de los jugadores. Sin duda, es el mejor.



International League Soccer

Compañía: Acclaim **Precio:** 57,04€ (9.491ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El apartado gráfico cumple de sobra y los partidos son bastante jugables.

↓ No consigue llegar al nivel de los más grandes del género.

7 VALORACIÓN: Un correcto simulador de fútbol, sin los recursos, el encanto y la variedad de los mejores.

International Superstar Soccer

Compañía: Konami **Precio:** 29,95€ (4.983)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +3 años.

↑ Su impagable sistema de control, el volumen del césped y los nombres.

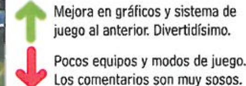
↓ Comentarios muy tristes y se echan en falta clubes y más tipos de liga.

8 VALORACIÓN: La ausencia de competiciones se suple con un sistema de juego insuperable.

ISS 2

Compañía: Konami **Precio:** 57,04€ (9.491ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.





↑ Mejora en gráficos y sistema de juego al anterior. Divertidísimo.

↓ Pocos equipos y modos de juego. Los comentarios son muy sosos.

8 VALORACIÓN: Un arcade de fútbol con mucha "chicha" y muy divertido, pero con pocas opciones.

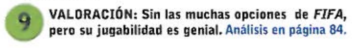
Pro Evolution Soccer 2

Compañía: Konami **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su impagable sistema de juego, gráficos y ambientación.

↓ Pocos equipos, sin licencias y comentaristas demasiado malos.



9 VALORACIÓN: Sin las muchas opciones de *FIFA*, pero su jugabilidad es genial. Análisis en página 84.

Red Card

Co.: Virgin **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +11 años.



↑ El loco y espectacular concepto de juego y su genial sentido del humor.

↓ Una vez pasada la sorpresa inicial, no le quedan muchos argumentos.

6 VALORACIÓN: Un concepto de juego diferente y divertido, pero sin la complejidad de otros títulos.

UEFA Challenge

Co.: Infogrames **Precio:** 57,04€ (9.491ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La licencia UEFA le permite incluir los mejores clubes y estadios europeos.

↓ Ni a nivel gráfico ni jugable puede competir con los más grandes.

5 VALORACIÓN: Fue el primer juego de fútbol para PS2, pero se ha quedado fuera de onda.



MANDOS DVD

DVD R.C. Blister
Distr.: Thrustm. Precio: 12,95€ (2.155ptas.)

Materiales de calidad para un mando que cuenta con un diseño incómodo. Tiene todas las funciones básicas.

B **Valoración: Con buenos materiales, pero es anguloso e incómodo. Los hay mejores.**

DVD R.C. Logic 3
Distr.: Logic 3 Precio: 12,95€ (2.155ptas.)

Buena recepción y materiales, a un buen precio, pero es poco ergonómico y sólo tiene las funciones básicas.

B **Valoración: Un mando más que correcto y a un precio atractivo, pero poco ergonómico.**

DVD R.C. Surfer
Distr.: Ardistel Precio: 24,01€ (3.995ptas.)

Cómodo y bien acabado... pero con muchos botones sin uso al no contar con los "drivers" necesarios.

B **Valoración: Su alto precio no compensa, pues no viene con un disco con los "drivers".**

DVD R.C. Hais
Distr.: Hypnosys Precio: 10,99€ (1.829ptas.)



Diminuto mando en el que se ha sacrificado la comodidad, con los botones casi pegados. Pero barato.

R **Valoración: Tiene un precio acorde con su tamaño, pero ni es cómodo, ni muy completo.**

DVD R.C. Havoc
Distr.: H. Nostromo Precio: 10,99€ (1.829ptas.)

Es el peor de los ocho mandos que aquí veis, por la deficiente calidad de su receptor, que parece "sordo".

M **Valoración: Un mando poco recomendable... que da problemas con consolas antiguas.**

DVD R.C. Sony
Distr.: Sony Precio: 27,95 € (4.651 ptas.)

Lo tiene todo: recepción, materiales, es el más completo, estupenda colocación de los botones...

E **Valoración: A pesar de su elevado precio, es la mejor y más completa opción. Que conste.**

DVD Thrustmaster
Distr.: Thrustm. Precio: 23,98€ (3.990ptas.)

Dispone de las funciones básicas y es cómodo, pero su receptor no es el mejor posible... y es carillo.

B **Valoración: Tiene un precio demasiado alto, que no se justifica con sus prestaciones.**

DVD R.C. Steps
Distr.: H. Nostromo Precio: 14,95€ (2.487ptas.)

Una estética original, ergonómica y con buenos materiales, hacen de él una estupenda opción.

MB **Valoración: Es el mando con mejor calidad-precio de todos, pero sólo con las funciones básicas.**

Deportivos

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- TONY HAWK'S 3 → 2.- VIRTUA TENNIS 2
→ 3.- NBA LIVE 2003 → 4.- AGGRESSIVE INLINE
→ 5.- KO KINGS 2002 → 6.- KELLY SLATER'S PRO

Aggressive InLine
Compañía: Acclaim **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +11 años.



↑ Un serio rival a *Tony Hawk´s*, por su velocidad, escenarios, opciones...

↓ Por buscarle algo, el control es menos completo que el de *TH*.

9 **VALORACIÓN: Uno de los mejores juegos de deporte de riesgo de PS2.** Análisis en página 128.

Dave Mirra 2
Compañía: Acclaim **Precio:** 57,04€ (9.491ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

↑ El enorme tamaño de los escenarios, los retos y el editor de pistas.

↓ El control es algo duro y los escenarios están un poco vacíos.

7 **VALORACIÓN: Una buena evolución de los deportes de riesgo de PSOne, aunque podía haberse mejorado.**

Freekstyle
Compañía: EA Sports **Precio:** 64,95€ (10.807ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Rápido, espectacular y divertido. Y los circuitos son grandes y detallados.

↓ Es como SSX, pero con motos: le falta algo más de originalidad.

7 **VALORACIÓN: Convierte el motocross en una espectacular y trepidante experiencia arcade.**

G1 Jockey
Compañía: Koei **Precio:** 64,95€ (10.807ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Carreras con un alto componente estratégico. Muchas opciones.

↓ No es muy espectacular y además puede acabar siendo monótono.

7 **VALORACIÓN: Una buena recreación de las carreras de caballos con una jugabilidad bastante peculiar.**



Kelly Slater´s Pro Surfer
Compañía: Activision **Precio:** 64,95€ (10.807ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Genial adaptación del estilo de juego de *Tony Hawk* al surf.

↓ La banda sonora es floja y el agua podría estar mejor realizada.

8 **VALORACIÓN: Un simulador de surf con opciones más que suficientes, que ofrece bastante diversión.**

Knockout Kings 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 65,95€ (10.973ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Los realistas y espectaculares gráficos y su sistema de control.

↓ Que no tenga más modos de juego, especialmente para un jugador.

8 **VALORACIÓN: Si lo tuyo es el boxeo, ésta es la mejor oferta. Y más si te gusta jugar acompañado.**

Lake Masters Ex (Precio Esp.)
Compañía: Midas **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un sistema de juego de aprendizaje fácil y un buen número de torneos.

↓ No es el juego más espectacular ni el más "movidito" del catálogo...

7 **VALORACIÓN: Un juego de pesca interesante, único en el catálogo de PS2, y divertido si te gusta la pesca.**

Mat Hoffman Pro BMX 2
Compañía: Activision **Precio:** 64,95€ (10.807ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Novedades en el control, los grandes escenarios, originalidad de los retos...

↓ El planteamiento no ha evolucionado y la banda sonora es muy flojilla.

7 **VALORACIÓN: No innova tanto como otros juegos de deportes de riesgo, pero no defraudará a los fans.**

Mike Tyson: Heavyweight Boxing
Compañía: Codemasters **Precio:** 64,95€ (10.807ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Mezcla la simulación realista con ciertos toques de arcade.

↓ Floja jugabilidad al tener un control mal ajustado y una alta dificultad.

6 **VALORACIÓN: Gráficamente y en opciones, está bien, pero resulta un juego un tanto irregular.**



NBA Live 2003
Compañía: EA Sports **Precio:** 64,95€ (10.807ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.







↑ Jugable, rápido, divertido y muy espectacular gráficamente.

↓ Por decir algo, no estaría mal que tuviera más modos de juego...

9 **VALORACIÓN: El mejor simulador de baloncesto, técnica y visualmente.** Análisis en página 94.

Año tras año, los chicos de EA Sports nos preparan un "capítulo" nuevo de la saga más importante entre los simuladores de baloncesto. Y en el de este año, han superado el juego que ya el año pasado nos parecía casi insuperable. De esta forma, podemos disfrutar de un basket rápido, realista, y muy fácil de jugar, todo ello acompañado de una ambientación realmente bien recreada y un montón de modos de juego.



NBA Street (Classic)
Compañía: EA Big **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

↑ Un arcade de basket divertidísimo, de fácil control y muy espectacular.

↓ Que no tenga suficientes modos de juego para varios jugadores.

8 **VALORACIÓN: El basket más fresco, desenfadado y sencillo. Divierte aunque no te guste este deporte.**

NHL 2003
Compañía: EA Sports **Precio:** 64,95€ (10.807ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Animaciones estupendas y muy fluidas, y un sonido DTS alucinante.

↓ Que no te interese lo más mínimo este deporte tan poco popular.

7 **VALORACIÓN: Por opciones, gráficos y diversión, es de lo mejor que encontrarás... si te gusta el hockey.**

NHL Hitz 2003
Compañía: Midway **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Lo divertido que resulta, sobre todo si lo jugamos en compañía.

↓ Es demasiado simple en lo que se refiere a las opciones de juego.

7 **VALORACIÓN: Tiene un marcado estilo arcade, así que si buscas un simulador realista, no te gustará.**

Ready to Rumble Round 2

Compañía: Midway **Precio:** 57,04€ (9.491ptas.)
Nº de jugadores: 1- 8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



Su amplio abanico de púgiles y el sentido del humos que lo acompaña.

Ofrece pocos golpes y su mecánica es un tanto repetitiva.



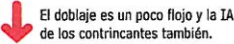
7 **VALORACIÓN: Divertido para jugar contra los amigotes. Para jugar solo, acaba siendo repetitivo.**

Rocky

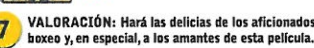
Compañía: Rage **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



La recreación de los púgiles, los entrenamientos, su duración...



El doblaje es un poco flojo y la IA de los contrincantes también.



7 **VALORACIÓN: Hará las delicias de los aficionados al boxeo y, en especial, a los amantes de esta película.**

Shaun Palmer's Pro Snowboarder

Compañía: Activision **Precio:** 63,05€ (10.491ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



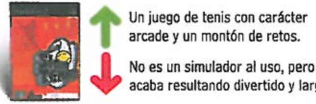
Cuenta con unos escenarios amplios y una banda sonora muy cañera.

El sistema de juego a lo "Tony Hawk" no encaja con el snowboard.

6 **VALORACIÓN: Este juego es como un "Tony Hawk" que ha sido "adaptado" al snowboard (y no muy bien).**

Slam Tennis

Compañía: Infogrames **Precio:** 44,95€ (7.479ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



Un juego de tenis con carácter arcade y un montón de retos.

No es un simulador al uso, pero acaba resultando divertido y largo.

7 **VALORACIÓN: Si huyes del realismo y de la excesiva complicación te lo pasarás en grande.**

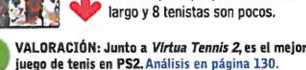
Smash Court Tennis

Compañía: Namco **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



Irresistible jugabilidad y un gran apartado técnico. Muy divertido.

El modo principal podría ser más largo y 8 tenistas son pocos.



8 **VALORACIÓN: Junto a *Virtua Tennis 2*, es el mejor juego de tenis en PS2.** Análisis en página 130.

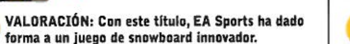
SSX Snowboard Supercross (Plat.)

Compañía: Sony **Precio:** 29,95€(4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



El largo, amplio y retorcido trazado de las 8 pistas que recorremos.

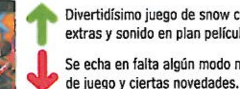
Su sistema de competición resulta excesivamente reiterativo.



7 **VALORACIÓN: Con este título, EA Sports ha dado forma a un juego de snowboard innovador.**

SSX Tricky

Compañía: EA Big **Precio:** 62,95€ (10.474ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



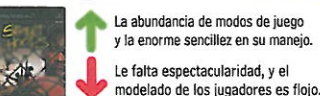
Divertidísimo juego de snow con extras y sonido en plan película.

Se echa en falta algún modo más de juego y ciertas novedades.

7 **VALORACIÓN: El mejor juego de snow, pero aporta poco con respecto a SSX.** Análisis en página 135.

Street Hoops

Compañía: Activision **Precio:** 64,95€ (10,807ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



La abundancia de modos de juego y la enorme sencillez en su manejo.

Le falta espectacularidad, y el modelado de los jugadores es flojo.



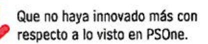
6 **VALORACIÓN: Tiene un nivel aceptable, si bien inferior al de *NBA Street*... y menos espectacular.**

Tony Hawk's Pro Skater 3 (Plat.)

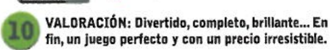
Compañía: Activision **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



El mejor de deporte de riesgo, con jugabilidad exquisita y gran precio.



Que no haya innovado más con respecto a lo visto en PSOne.



10 **VALORACIÓN: Divertido, completo, brillante... En fin, un juego perfecto y con un precio irresistible.**

Tour de France

Compañía: Konami **Precio:** 54,95€ (9.143ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



El atractivo modo Carrera y la licencia oficial del Tour de Francia.

Desarrollo simple, muy repetitivo y una discreta realización técnica.

6 **VALORACIÓN: Si te gusta el ciclismo, aquí tienes una opción para disfrutarlo en casa... un pelín sosa.**

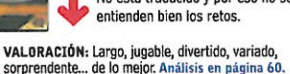
Tony Hawk's Pro Skater 4

Compañía: Activision **Precio:** 64,95€ (10.807ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

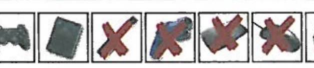


Escenarios, desarrollo, pruebas, duración... todo con mucho nivel.

No está traducido y por eso no se entienden bien los retos.



9 **VALORACIÓN:** Largo, jugable, divertido, variado, sorprendente... de lo mejor. Análisis en página 60.



Que Tony Hawk es probablemente el mejor patinador del mundo lo sabemos casi todos; pero la verdad es que lo sabemos, más que porque le conozcamos, porque es el protagonista de la mejor saga de juegos de skate que se ha realizado. Y con el último capítulo, el baremo se pone en un nivel casi insuperable: escenarios ENORMES, una jugabilidad absoluta, un control sencillo hasta decir basta, y ahora más diversión al ir planteándonos un montón de retos a superar.



Virtua Tennis 2

Compañía: Sega **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

Su intuitivo control y su ritmo. Divertido, solos o acompañados.

Podía tener algún extra que otro o ciertas mejoras gráficas...

9 **VALORACIÓN: Por su capacidad de divertir es el mejor juego de tenis en PS2.** Análisis en página 42.

De la mano de Acclaim acaba de llegar la conversión a PS2 del que todo el mundo consideró el mejor juego de tenis de todos los tiempos y que vio la luz en Dreamcast hace más de dos años. Y llega a PS2 para ofrecernos la misma diversión (muchísima) en un juego que, si es divertido jugándolo uno solo, todo el que ha probado su multijugador sabe que hay pocas cosas más divertidas que sus partidos de dobles a cuatro jugadores. Sí, es cierto que en la conversión no se han "estirado" demasiado a la hora de meter nuevos extras o algunas mejoras en sus gráficos, pero da igual: sigue siendo un simulador genial.

Transworld Surf (Precio Esp.)

Compañía: Atari **Precio:** 29,95€ (4.983ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



Aunque es muy realista, también es muy jugable, algo difícil de conseguir.

Gráficamente es tirando a simplón, menos variado que *Kelly Slater's*.

6 **VALORACIÓN: Si te gusta el surf y te gustan los simuladores más realistas, éste es tu juego.**

Winter Games X Snowboarding

Compañía: Konami **Precio:** 59,95€ (9.975ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



Tiene un montón de pistas y modos de juego, y un control sencillo.

Flojea bastante en el apartado técnico, sobre todo los gráficos.

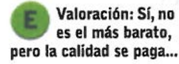
6 **VALORACIÓN: Si pasáis por alto sus defectos técnicos, tiene opciones de sobra para divertiros.**

PADS

Dual Shock 2

Distr.: Sony Precio: 29,95€ (4.983ptas.)

Completamente ergonómico, para muchos es el mejor mando de consola que nunca se ha hecho.



E **Valoración: Sí, no es el más barato, pero la calidad se paga...**

Dual Shock Force 2

Distr.: Aplisoft Precio: 23,98€ (3.990ptas.)

Diseño cómodo y unos botones suaves al tacto, pero sus sticks resbalan. COn todo, es una buena opción.



B **Valoración: Buen mando,más barato que otros similares a él.**

Multiforce

Distr.: Aplisoft Precio: 19,77€ (3.290ptas.)

Su diseño es extravagante, y provoca que la cruceta tenga una inclinación que la hace incómoda.





B **Valoración: Por precio y diseño es bastante interesante....**

Racing Shock 2

Distr.: Aplisoft Precio: 24,00€ (3.993ptas.)

Un estupendo mando... pero pensado para jugar sólo a juegos de conducción. Para los demás, queda limitado.

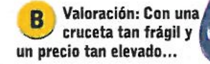


B **Valoración: Un mando especial y útil si eres un fanático de la velocidad.**

Spider-pad

Distr.: H. Nostromo Precio: 29,90€ (4.975ptas.)

Con su original diseño, el "mando araña" es muy cómodo, pero su cruceta es demasiado frágil.



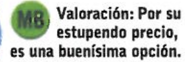


B **Valoración: Con una cruceta tan frágil y un precio tan elevado...**

Analog FIFA

Distr.: Guillemot Precio: 19,95€ (3.319ptas.)

Un mando especialmente cómodo, calidad en materiales y un tacto cómodo en botones y sticks.



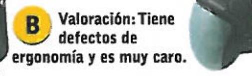


MB **Valoración: Por su estupendo precio, es una buenísima opción.**

Firestorm Upad

Distr.: Guillemot Precio: 27,95€

Cómodo y con materiales de gran calidad, falla básicamente por su bonito, pero incómodo diseño.



B **Valoración: Tiene defectos de ergonomía y es muy caro.**

Warrior 2

Distr.: H. Nostromo Precio: 23,98€ (3.990ptas.)

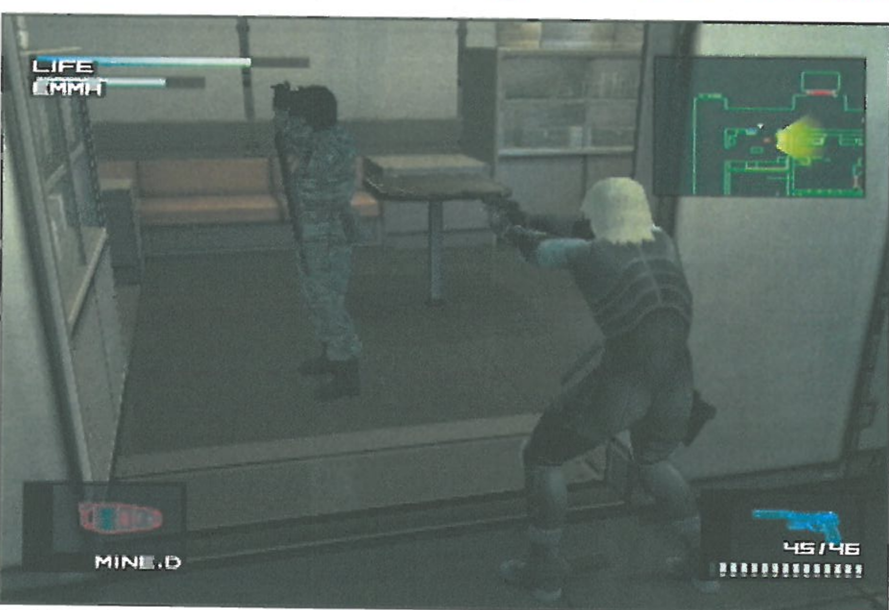
Robusto como pocos, con unos sticks buenos y un diseño muy parecido al de la propia consola.

MB **Valoración: Otro estupendo mando a tener muy en cuenta.**

Compañía **Konami** | Precio **54,95€ (9.143 ptas.)** | Edad **+18**

Metal Gear Solid 2

El nuevo milagro de Kojima



Una de las grandes novedades de *MGS2* es la posibilidad de pillar por sorpresa a los soldados, quedando a nuestra merced.







Si te gustó *Metal Gear Solid*, esta segunda entrega te va a alucinar. Y es que tiene todo lo necesario para convertirse en el nuevo hito de los videojuegos. Estás avisado.

Único, innovador, obra maestra, genialidad, sobresaliente... cualquier calificativo que ensalce la grandeza de una creación, sirve para definir la última superproducción de Konami, un juego para el que sobran presentaciones y que se ha convertido en el estandarte de una nueva generación de videojuegos. Nunca antes habíamos visto algo tan grande, sorprendente y tan "currado" en todos los aspectos. Estamos ante una de esas producciones que resulta difícil criticar porque están muy por encima de todo lo visto anteriormente. Pero vayamos por partes.

***MGS2* SIGUE LA ESTELA DE** sus antecesores, y adopta un planteamiento casi idéntico, en el que nos convertimos en un comando especial preparado para resolver las misiones más complejas. Como en muchas películas, trabajaremos en solitario, por lo que tendremos que actuar en silencio, sin ser vistos y pillando al enemigo por sorpresa. Para ello contamos con un amplio abanico de acciones, como descolgarse, estrangular a los soldados por la espalda o reptar, así como un buen puñado de armas y artilugios.

En este sentido, *MGS2* ofrece al jugador una increíble lista de novedades respecto a su antecesor. Es posible esconderse en los armarios, utilizar una acertada vista subjetiva, arrastrar los cuerpos de los enemigos y un sinfín de acciones más que convierten a *MGS2* en el juego de acción más completo, y con más posibilidades de la historia. Y eso por no hablar de la Inteligencia Artificial de los enemigos, que es la verdadera esencia del juego. Ahora, ante el peligro, los soldados actúan en grupos,



En algún momento del juego tendremos que ir de la mano con algún que otro personaje femenino que precisa nuestra ayuda.



Más completos que los Action Man

Tanto Raiden como Snake cuentan con un extenso catálogo de acciones y habilidades que tendremos que desplegar y dominar para llevar a buen puerto sus respectivas misiones. Muchas de estas acciones ya estaban en su antecesor, pero sorprende la cantidad de nuevos movimientos que se han incluido sin complicar en absoluto su excelente sistema de control. A continuación os indicamos algunas de las novedades más sorprendentes:



Arrastrar cuerpos: para no dejar evidencias, lo mejor es "mover" las pruebas a otros lugares, o también...



Esconder cuerpos: es posible guardar los cuerpos en taquillas y WCs para que no estén a la vista de nadie.



Descolgarse: si somos detectados, Raiden puede desaparecer si se queda colgando de los salientes.



Inutilizar radios: si podemos huir, un disparo certero evitará que los soldados pidan refuerzos.

usan su radio para pedir refuerzos, se mantienen en continuo contacto con sus superiores o utilizan escudos para protegerse... a menos que les pongamos en su camino revistas para entretenerles o golpeemos las paredes para llamar su atención.

POR SI TODAS ESTAS NOVEDADES JUGABLES jugables fueran poco, Konami ha repartido el protagonismo entre dos personajes completamente distintos. Por un lado, Snake protagoniza las dos primeras horas del juego. A partir de ahí, el testigo pasa a Raiden, un joven sin experiencia en misiones reales, que debe introducirse en una base marítima para salvar al Presidente de los EEUU, secuestrado durante una visita oficial.

Snake ha dejado su puesto a Raiden, un golpe de efecto que descolocará a los más fieles seguidores de la saga MGS.

Este "pequeño" detalle, la menor presencia de Snake, es el aspecto que más ha sorprendido ya que Snake ha sido el protagonista indiscutible de todos y cada uno de los *Metal Gear* que han visto la luz desde MSX, algo que nos descolocó durante los primeros minutos de juego con Raiden. Y es que Raiden no transmite el mismo carisma que el "HOMBRE".

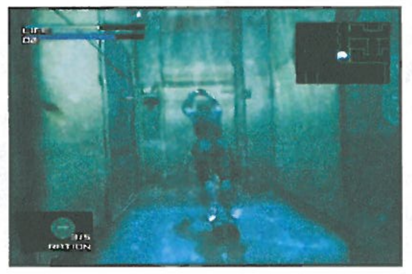
No obstante, este pequeño inconveniente se contrarresta con un nuevo escuadrón de enemigos, llamado Dead Cell o Célula Muerta, en el que tienen cabida unos cuantos desahuciados de los grupos especiales del ejército, como un experto en explosivos, una especie de vampiro o una misteriosa chica, que tiene el don de repeler las balas. Sobra decir que los duelos contra todos ellos resultan épicos, brillantes, y ponen en pantalla un espectáculo técnico muy »

MGS2: el hijo de la vanguardia técnica

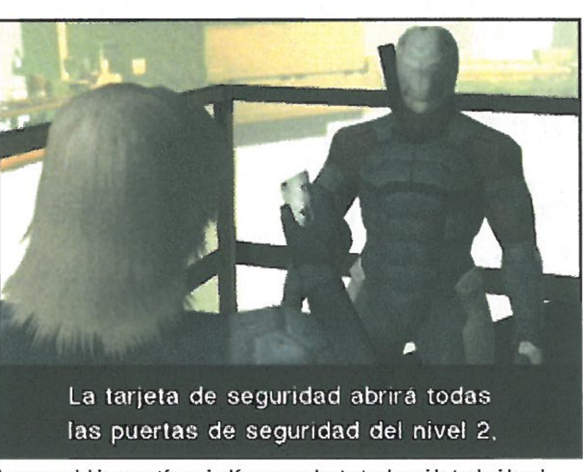
Uno de los mayores méritos de *MGS2* ha sido empujar la calidad técnica hasta límites insospechados. No sólo los escenarios, los modelos y las animaciones están muy por encima de la media, sino que los efectos visuales, como explosiones, humo y agua, no tienen nada que ver con los de otros títulos. Y eso por no hablar de la interactividad...



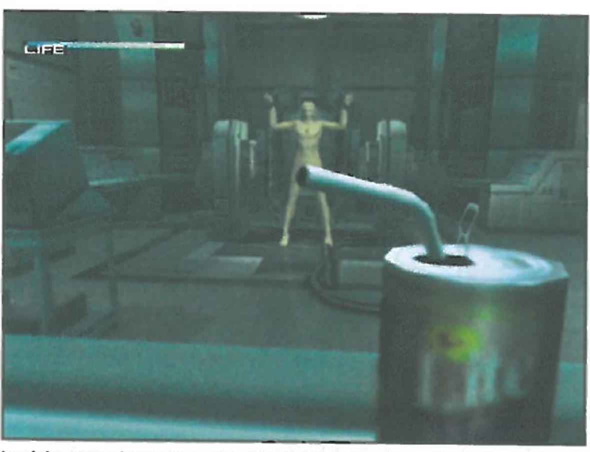
Los escenarios tremendamente interactivos.



El agua y sus ondulaciones parecen casi reales.



Las voces del juego están en inglés, aunque los textos han sido traducidos al castellano para que todo el mundo pueda seguir el argumento sin problemas.

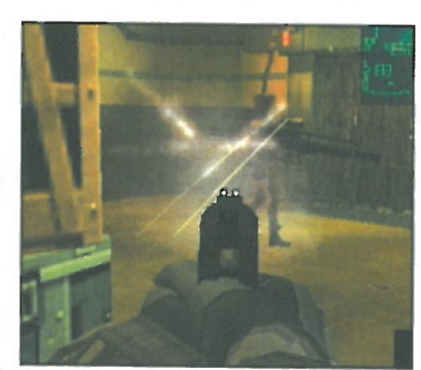

La tónica general del juego es bastante seria, aunque dependiendo de nuestras acciones, las situaciones absurdas pueden aparecer en cualquier momento.



Los miembros de Dead Cell

El grupo que ha secuestrado al presidente está formado por una serie de personajes aún más fantásticos que los del primer *MGS*, entre los que hay vampiros y una chica a la que resulta imposible acertarle con un disparo. Son otro de los muchos atractivos que encierra el juego, aunque para no engañar a nadie, ninguno de ellos alcanza el atractivo de Psycho Mantis, aunque los duelos son mucho más impresionantes a nivel técnico. Visualmente son de lo más impactante que podéis llegar a disfrutar.


Vamp puede caminar sobre el agua y lanza cuchillas.


Fortune tiene el extraño don de repeler los proyectiles.


En *MGS2* no podía faltar un duelo contra un avión.

Konami ha redondeado una aventura genial, en la que vamos a encontrar acción, sigilo, espectáculo y hasta humor.

» superior a lo que estamos acostumbrados a ver en este tipo de juegos. En cualquier caso, todos estos personajes, junto con los protagonistas y personajes secundarios, como el Ciborg Ninja, Otacon o su hermana Emma, están genialmente construidos tanto física como sicológicamente, y vuelven a ser otro de los muchos atractivos del juego.

Pero no vamos a centrarnos en ningún aspecto más de la historia, porque merece la pena que descubráis el argumento por vosotros mismos. Eso sí, tampoco vamos a callar sus otras excelencias, porque son tantas que seguro que se os antojan irresistibles...

UNA DE LAS GRANDES VIRTUDES de *MGS2* es que es, ante todo, muy divertido y tiene lo que los americanos llaman "Replay Value", es decir, volverás a jugarlo una y otra vez hasta descubrir todos sus secretos. Y es que, aunque presenta una historia con un principio y un final, son tantas las variables que quedan abiertas a la exploración del jugador que, sin exagerar, podríamos hacer una lista con todos y cada uno de los detalles que encierra y no cabría todo en estas 4 páginas. Hay un montón de situaciones hilarantes, tanto con el Codec como con el entorno y los soldados, y tan dispares los resultados, que hasta la forma de acabar con los enemigos puede convertirse en un arte.

No menos atractivo resulta su abrumador apartado gráfico. Es, sencillamente, lo



Sólo al final del juego Raiden y Snake cooperarán en su carrera para destruir el Metal Gear.



La vista subjetiva es vital para desactivar temporizadores, destruir cámaras, abatir enemigos de un disparo...

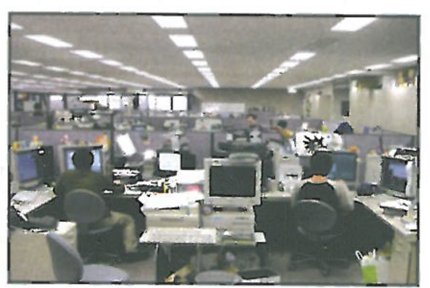
El desarrollo de *MSG2* encierra incontables sorpresas, desde inutilizar bombas con un espray, a proteger a un personaje con un rifle de precisión.

Todo un lujo para la versión europea

La versión PAL de *MGS2* es la más completa de todas, ya que aparte de incluir los modos extra de la versión japonesa (un Survival contra los jefes finales y Casting Theater), contará con un vídeo DVD repleto de entrevistas y material adicional.



En Casting Theater es posible alterar las escenas de vídeo.



El DVD vídeo tendrá galerías de imágenes, entrevistas...





Identifícate, soldadito...

Casi todos los soldados que aparecen en el juego llevan las famosas Dog Tags o placas de identificación. A modo de minijuego, es posible reunir todas estas placas si intimidamos a los soldados apuntándoles a la cabeza. Así, dependiendo de la cantidad conseguida, obtendremos extras, como munición infinita, al acabar la aventura.



Para conseguir las placas, debemos apuntar a la cabeza de los soldados.



Konami realizó un concurso para incluir nombres reales, y este es el resultado.

más espectacular que se ha visto en PS2, y presenta ciertos efectos como la recreación del agua, la lluvia y sus salpicaduras o el vaho, que dan un paso adelante en cuanto a realismo.

Y eso por no hablar del apartado sonoro, que cuenta con una banda sonora de lujo y un soberbio catálogo de efectos de sonido. La guinda la pone el sonido Dolby Digital 5.1, que está presente en todas las secuencias de vídeo, y que confiere al juego la misma profundidad de audio que una gran superproducción cinematográfica.

MGS2 es una obra maestra que no debéis dejar de tener, y que por sí sola justifica la adquisición de una PS2.

AUNQUE *MGS2* ES UNA OBRA MAESTRA en toda su extensión, también tiene sus defectos, que por supuesto, tampoco nos vamos a callar. El más claro de todos es la falta de doblaje al castellano: si hay un juego que merecía estarlo, tras los buenos resultados de su antecesor, ése era *MGS2*. Sabemos que los responsables de Konami España hicieron lo posible, y que sólo ha sido doblado al inglés, pero no por ello deja de ser un punto negro en su expediente. Lo ideal hubiera sido incluir ambos doblajes, castellano e inglés, como ya ha hecho *Jak & Daxter*, ya que el doblaje americano es excepcional. Menos graves nos parecen algunos defectos del argumento, como el propio epílogo de la aventura, que está un poco forzado para dejar abierta la historia.

Son sólo dos defectos en un juego grandioso, que en su conversión PAL se ha beneficiado de los extras de la versión japonesa y de uno exclusivo para Europa: un DVD adicional con material inédito, la mejor forma de premiar a los incondicionales de la saga.

Por todo esto, tanto si conoces las excelencias de la saga *MGS* como si no, no nos queda más remedio que recomendar este pedazo de obra maestra a todos los propietarios de una PS2, ya que pocas veces hemos tenido la oportunidad de disfrutar de un juego tan grande, magistral y excepcional en todas sus dimensiones. Si tienes una PS2 no lo dudes: corre a por él YA.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (75 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 10 · Sonido 10 · Diversión 10 · Duración 7 · Calidad/Precio 9

↑ Los Gráficos, el sistema de juego, la IA, la música... ¡¡todo es genial!!

↓ No está doblado al castellano. Preferimos a Snake, no a Raiden.

MGS2 es uno de los mejores juegos, si no el mejor, que puedes encontrar para PS2, tanto por calidad técnica como por sistema de juego. **10**



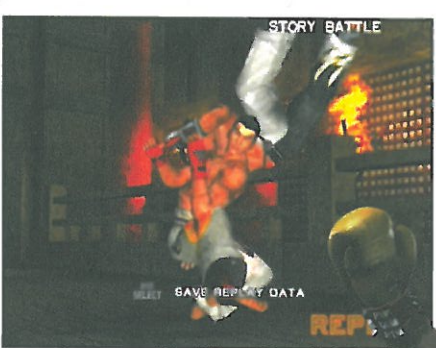
Compañía **Sony/Namco** | Precio **69,99 € (11.645 ptas.)** | Edad **+13**

Tekken 4

La mejor lucha vuelve a PS2



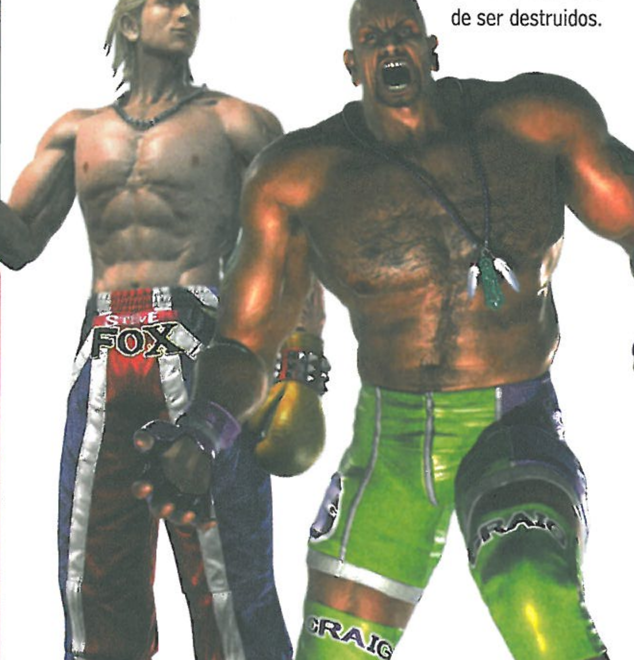
Los escenarios integran impresionantes efectos visuales, como el del agua, que no estaban presentes en anteriores entregas.



Namco nos ofrece la cuarta entrega de su aclamada saga de lucha, un título que aporta suficientes alicientes y novedades como para entusiasmar a todos sus seguidores.

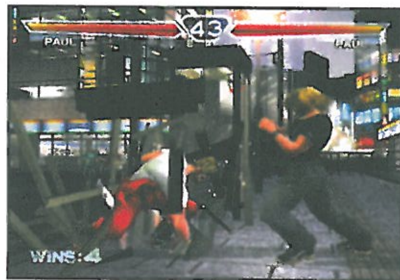
Está visto que ni *Virtua Fighter*, ni *Bloody Roar* ni ningún otro juego de lucha puede hacerle sombra a la saga *Tekken*, que con cada nueva entrega depura y mejora su inigualable estilo de lucha con cientos de matices y nuevos movimientos. *Tekken 4* no es una excepción y supone una verdadera evolución respecto a sus antecesores.

EL ASPECTO QUE MÁS MEJORAS ha recibido es el diseño de los escenarios, que ya son completamente 3D y juegan un papel muy importante en los combates. Ahora, en cualquier escenario podemos encontrar paredes, desniveles y objetos que acotan el terreno y nos permiten arrinconar a nuestro rival y desplegar un montón de nuevas acciones, como cambios de posición o combos contra las paredes, de una forma muy sencilla. Junto a este detalle, presente en la larga veintena de escenarios del juego, destacan la gran cantidad de elementos ornamentales que completan los entornos, como reflejos en edificios y efectos de luz y agua, personajes que miran la pelea y objetos susceptibles de ser destruidos.

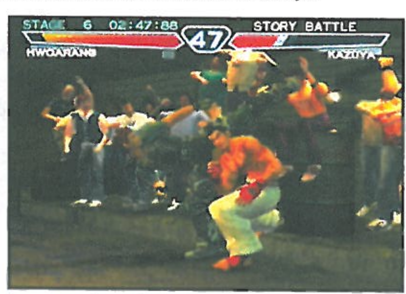


Lucha en tres dimensiones auténticas

La principal aportación a la saga es que los escenarios ya no son infinitos; están acotados por edificios, paredes, objetos y escaleras, que en su conjunto otorgan al juego un nuevo matiz estratégico y un dinamismo mucho mayor.



Estatuas, columnas, cabinas... cualquier cosa que se ponga en medio puede ser destruida.

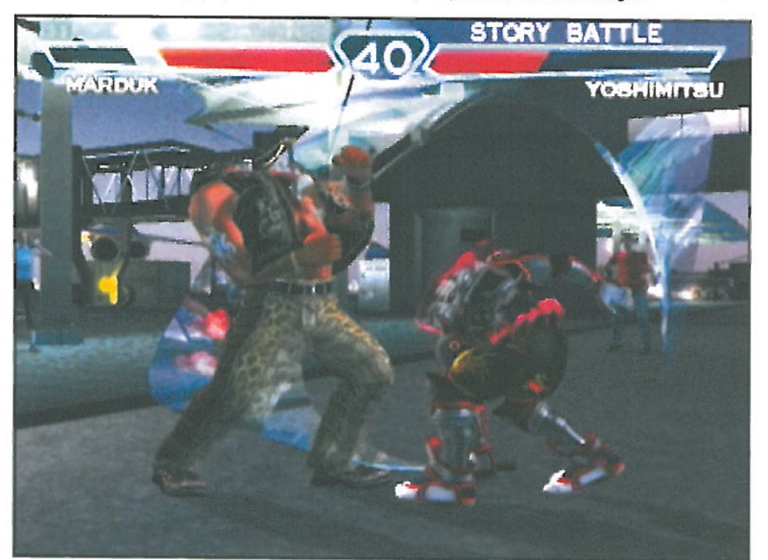


Los escenarios están mucho más poblados, como es este sótano al estilo del film "El Club De La Lucha".

El elenco de luchadores "sólo" presenta 19 caras, de las cuales, 16 ya han aparecido en otras entregas. Eso sí, todos muestra algún que otro movimiento nuevo y un profundo lavado de imagen.



Christie Monteiro es una de las tres caras nuevas, aunque en realidad se controla igual que Eddy Gordo, de *Tekken 3*. Los otros dos personajes nuevos sí aportan nuevos sistemas de lucha a la saga.





Todo esto, sumado a la inclusión de nuevos movimientos, tres nuevos luchadores o personajes rediseñados desde cero (como Kazama), son motivo suficiente para que los seguidores de la saga no duden en hacerse con él, pero aún hay más...

NAMCO TAMBIÉN HA RESCATADO algunos de los extras con más éxito entre los seguidores de la saga, como el fabuloso minijuego Tekken Force Mode, o las CGs que ilustran el vídeo final de los luchadores, a los que ha sumado un nuevo modo de juego, llamado Modo Historia, en el que conoceremos un poco más a los personajes, y el ansiado selector de 50/60 Hz, con el que por fin disfrutaremos de combates más rápidos y a pantalla completa.

Su gran calidad gráfica y, sobre todo, su exquisita jugabilidad, hacen de Tekken 4 el mejor juego de lucha para PS2.

A estas virtudes hay que sumar las de sus antecesores, como su impresionante catálogo de golpes y técnicas, un elenco de luchadores muy equilibrado y unas animaciones más fluidas que nunca. De hecho, *Tekken 4* resulta muy superior incluso a la recreativa de la que proviene, ya que conserva su impresionante despliegue técnico y amplía aún más el espectro jugable.

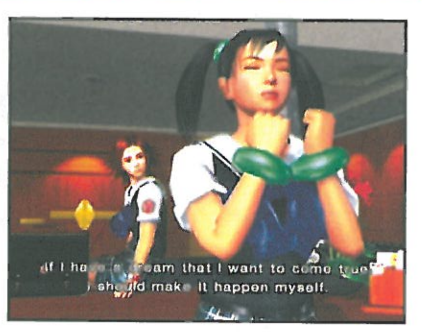
En definitiva, *Tekken 4* es el mejor juego de lucha de PS2 y para ser perfecto sólo le falta un poquito más de originalidad en los modos de juego, algo en la línea de lo que hizo Sega con *Virtua Fighter 4;* y más luchadores ya que, sin contar el primero, este *Tekken* es el que menos tiene (sólo 19). Por lo demás, un juego para quitarse el sombrero, que encandilará a los que busquen el mejor juego de lucha del momento.

Típico de Namco...

Como ha sucedido con las últimas entregas, Namco ha incluido una serie de extras que no aparecían en la Coin Op, como el modo Tekken Force o las escenas de vídeo. Son un "añadido" genial que borda un título redondo... aunque Namco podía haber arriesgado un poco más para ofrecer algo nuevo.



Tekken Force presenta un total de 4 niveles de beat´em up clásico y es más difícil que el visto en *Tekken 3*.



Las escenas de vídeo tampoco son moco de pavo, y como siempre, llegarán traducidas al castellano.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1-2**






DUAL SHOCK 2 · M CARD (70 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN



Gráficos 10 · Sonido 8 · Diversión 9 · Duración 9 · Calidad/Precio 8

↑ Escenarios y personajes sobresalientes, miles de movimientos, control excepcional...

↓ Incluye un DVD con vídeos que lo encarece. Le faltan modos de juego rompedores.

Tekken 4 es el mejor juego de lucha de PS2, así de simple. Sólo le podemos pedir un poco más de originalidad para que sea perfecto.

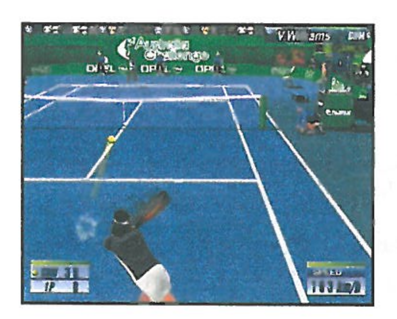


Compañía **Sega** | Precio **59,95 (9.975 ptas.)** | Edad **+3**

Virtua Tennis 2

Juego, set y partido para Sega

El juego de tenis más divertido de la historia llegó a PS2 procedente de Dreamcast, conservando todas las virtudes que le convierten en el auténtico Número 1.





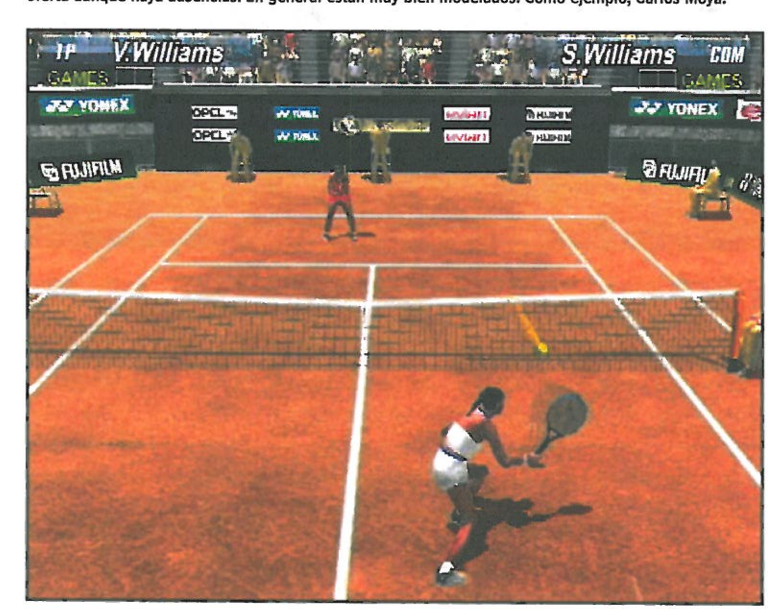
Dreamcast fue la consola que alumbró el mejor juego de tenis que se ha programado hasta la fecha. Su calidad técnica, su increíble control y sobre todo, su altísima capacidad para divertir fueron aplaudidos en todo el mundo. Ahora Acclaim nos trae la conversión de este genial arcade de Sega, que mantiene todo lo bueno del original, aunque no se hayan "estirado" con novedades.

Hay que empezar diciendo que *Virtua Tennis 2* para PS2 es tan jugable y divertido como la versión de Dreamcast. Su intuitivo control (con tres botones podremos hacer de todo) permite jugar desde la primera partida, aunque ser un experto requiere horas y horas de juego. Esta aparente sencillez se traduce en diversión pura y dura a la hora de jugar, tanto en los modos Torneo y World Tour como (y sobre todo) jugando con otros tres amigos, donde los niveles de "pique" se disparan hasta límites insospechados.

Gráficamente es muy parecido a la versión de Dreamcast, lo que quizá no diga mucho en su favor... Cierto es que algunos modelos y las texturas de la ropa, por ejemplo, han mejorado, pero no es suficiente. No obstante, aunque apenas haya mejoras gráficas y jugables con respecto a Dreamcast, estamos ante el juego de tenis más divertido que hay para PS2. Y no vemos en el horizonte ningún título capaz de superarle...



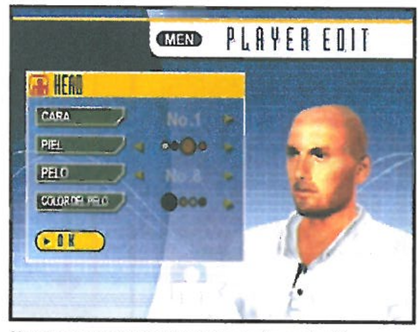
Hay un total de 16 tenistas reales para elegir (ocho mujeres y ocho hombres), lo que no es una mala oferta aunque haya ausencias. En general están muy bien modelados. Como ejemplo, Carlos Moyá.



Las hermanas Williams en uno de sus electrizantes encuentros. Las fluidas animaciones de los tenistas y el rápido ritmo de juego consiguen que todos los partidos sean de lo más creíbles y emocionantes.

Empieza de cero

Sin duda, el modo para un solo jugador más atractivo es el World Tour, donde hay que crear dos tenistas que empiezan desde cero. Habrá que entrenarles y participar en torneos cada vez más difíciles para ganar dinero y puntos. Este modo asegura muchas horas de juego y opciones de "replay".



Hay que crear un hombre y una mujer, y el editor para crearlos a nuestra medida es bastante potente.



Los minijuegos, además de originales, nos ayudarán a practicar todos los golpes antes de ir a los torneos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-4**






DUAL SHOCK 2 | M. CARD (362 kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 8 | Sonido 8 | Diversión 10
Duración 9 | Calidad/Precio 9

↑ Su intuitivo control y rápido ritmo de juego. Divertidísimo, jugando solos o en compañía.

↓ Podían haber completado la conversión con extras o mejoras gráficas más importantes...

Por su alta capacidad para divertir, es el mejor juego de tenis que hay para PS2. Es muy parecido al de Dreamcast, para bien y para mal.



MÁS MISIONES.
MÁS CAOS.
MÁS WRECKLESS.

TOTALMENTE NUEVO
PARA EL SISTEMA DE
ENTRETENIMIENTO
PLAYSTATION®2
Y NINTENDO GAMECUBE™

WRECKLESS
ThE YaKuza MisSiOns

JUEGO ORIGINAL DISPONIBLE EN EL SISTEMA DE VIDEOJUEGOS XBOX™



Arrasa a los enemigos con LANZACOHETES INTEGRADOS EN TU COCHE y derrota a tus amigos en el modo MULTIJUGADOR.



Persigue a la mafia a toda velocidad y explora la ciudad a tu ritmo con los DESAFÍOS EXCLUSIVOS FREE ROAM.



Acaba con los mafiosos Yakuza como un poli de alto nivel o un espía en 40 TREPIDANTES MISIONES —el doble que en el juego original.



Un realismo asombroso. TODO UN ESPECTÁCULO. Wreckless no simula nada, esto es acción de verdad.























activision.com

Compañía **EA Games** | Precio **65,95€ (10.973 ptas.)** | Edad **+16**

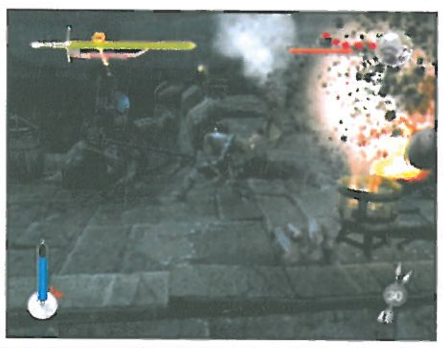
Las Dos Torres

La batalla por la Tierra Media se vive en PS2

EA Games consigue trasladar toda la emoción de las dos primeras películas a un beat´em up tan brillantemente ambientado que pensarás que todavía estás en el cine.







Uno de los momentos más intensos del juego es el asedio a Helm. Enemigos con escalas, catapultas... Alucinante.



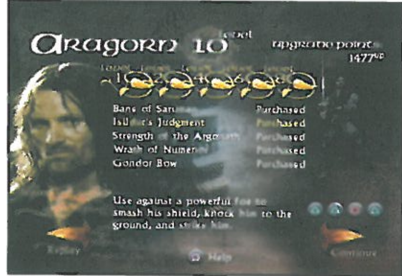
En Orthanc (la torre que da nombre a la peli con Barad-dûr) se desarrolla una fase oculta que hay que desbloquear.

Con su adaptación de las dos primeras películas de la trilogía "El Señor de los Anillos", EA Games ha dado todo un ejemplo de cómo se debe aprovechar una licencia cinematográfica. Y es que todo en *Las Dos Torres* está reproducido de forma milimétrica tal y como lo vimos (y veremos) en los cines.

LO PRIMERO QUE HAY QUE DEJAR CLARO es que *Las Dos Torres* es un beat´em up, lo que significa acción sin pausa. Y es que en las 12 fases que abarca el juego (de las que cinco se corresponden con el primer film y el resto con el segundo) se ha procurado reflejar los momentos de mayor acción de las dos películas. Ya sea en Moria o en el Abismo de Helm, nos veremos agobiados por auténticas jaurías de enemigos y no dejaremos de dar espadazos ni un instante. Para superar estos retos, podremos elegir entre tres personajes (Aragorn, Legolas y Gimli), más un cuarto oculto, Isildur. Las diferencias entre ellos son en la práctica mínimas, pero todos cuentan con un completo sistema de combate, con hasta cuatro

Evolucionando a la Comunidad

Uno de los atractivos del sistema de combate es que según realicemos nuestros ataques obtendremos diversos grados (desde "Bien" a "Perfecto") al estilo de *Devil May Cry*. Por ellos nos darán Puntos de Experiencia que entre fase y fase podremos "canjear" por nuevos y devastadores combos, además de potenciar armas, conseguir habilidades, etc.



Cada uno de los seis niveles tiene su lista de ataques para comprar. Dicha lista varía según el personaje.



Hay que aprenderse bien los combos, porque en las fases avanzadas tendremos que usarlos siempre.



En la mayoría de las fases iremos acompañados por otros miembros de la Comunidad que, controlados por la CPU, nos serán de gran ayuda.



Los enemigos están dotados de una gran IA, lo que nos complicará las cosas cuando tengamos que enfrentarnos a hordas como las del Abismo de Helm.





botones para atacar cuerpo a cuerpo y uno para defensa, aparte del ataque a distancia. Además, todos los golpes están integrados en el stick derecho, lo que nos permitirá atacar de una forma más intuitiva cuando estemos rodeados de enemigos (o sea, casi siempre). Y por si esto fuera poco, según los combos efectuados obtendremos Puntos de Experiencia, con los que compraremos más habilidades y ataques.

PERO EL ASPECTO MÁS LLAMATIVO de *Las Dos Torres* es su logradísima ambientación, tan perfecta que nos atrevemos a decir que todo aquél que haya disfrutado con la película alucinará con el juego. Y es que todos los aspectos del apartado técnico están a su servicio, haciendo que nos "metamos" literalmente en el juego. El modelado de los personajes y enemigos, sus animaciones, los escenarios, secuencias de vídeo... todo está reproducido con un grado de perfección casi obsesivo. Y lo mejor de todo es que el motor mueve el conjunto a la perfección, permitiendo unos combates multitudinarios sin ralentizarse y manteniendo el altísimo nivel de detalle de los modelos y escenarios.

La ambientación de Las Dos Torres es PERFECTA, gracias a su gran apartado técnico. Lástima que dure tan poco.

Este fenomenal apartado gráfico se completa con otros efectos alucinantes, como la recreación del fuego o el agua. Y para que la ambientación termine de ser "redonda", las voces, en perfecto castellano, son las de los actores de las películas, así como la música, a cargo del genial Howard Shore, que corona una parcela sonora de lujo.

Por desgracia, las muchas excelencias del juego se ven empañadas por su corta duración. Sólo doce fases con un desarrollo que se reduce a dar mandobles todo el rato (porque aunque a veces haya que proteger algo o a alguien, en la práctica no dejaremos de "machacar" los botones), se nos antojan escasas. Ni siquiera los extras (una fase oculta en Orthanc, vídeos, entrevistas...) consiguen alargar la vida útil del juego. Pero si esto no es lo que más te importa, con *Las Dos Torres* vas a alucinar tanto como lo hiciste en el cine.

Al comienzo del juego manejamos a Isildur por primera y última vez... hasta que completemos el juego y le desbloqueemos para poder elegirlo.



Para apuntar con el arco hay seis posturas diferentes. Según la dirección donde apuntemos aparecerá un enemigo u otro marcado.

Los enemigos

Todos los enemigos de las películas los encontraréis en *Las Dos Torres* perfectamente caracterizados con todo lujo de detalles. Desde simples orcos hasta los Espectros del Anillo, todos las criaturas hostiles con las que hay combates en las dos películas están presentes y se comportan de la misma manera.



Bloquea sus tentáculos y usa el arco contra el Guardián en la puerta de Moria.



Tras la muerte de Boromir, lucharemos contra su asesino uruk-hai.



Los trolls son tan letales como estúpidos, y no sólo están en Moria. Ojo con ellos.



Los huargos son una de las criaturas que se "estrenan" en la segunda película.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**







DUAL SHOCK 2 · M.CARD 2 (75 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 · Sonido 10 · Diversión 8
Duración 6 · Calidad/Precio 7

↑ Una vez más, la ambientación, gracias a los fenomenales gráficos, el sonido original...

↓ Resulta bastante corto y no es muy difícil. Matar y sólo matar... ¿puede llegar a cansar?

Un beat'em up igualito a las pelis, visualmente impresionante aunque se hace corto. Eso sí, si disfrutaste en el cine te va a entusiasmar. **8**

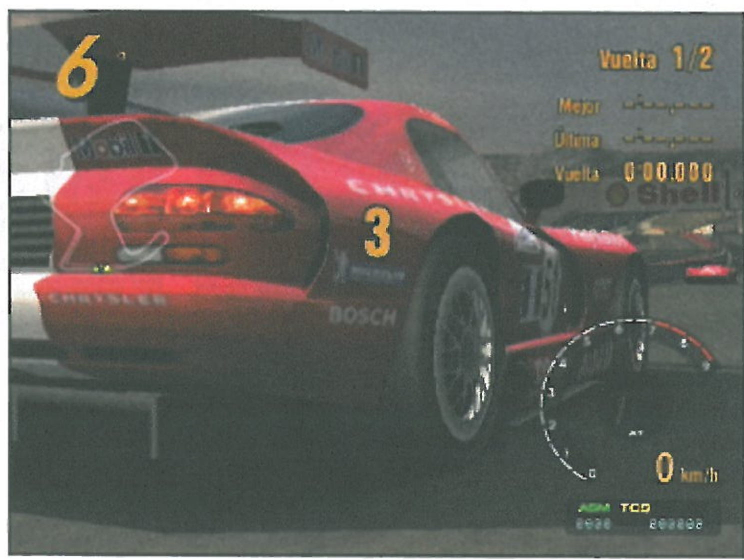
Compañía **Sony** | Precio **29,95€ (4.983ptas.)** | Edad **+3**

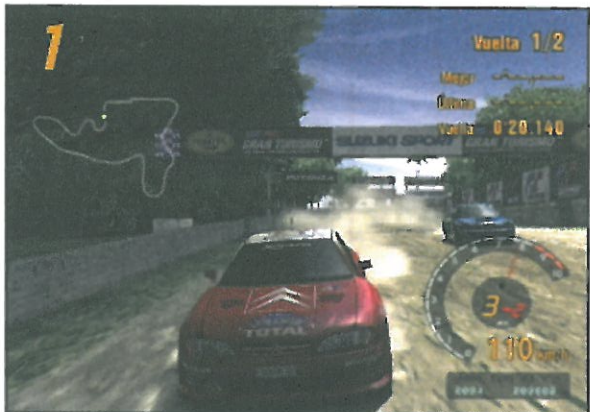
Gran Turismo 3 A-Spec

¿Te gusta conducir?

Hay algunos títulos, no muchos, para los que sobran las palabras, porque por sí mismos ya lo dicen todo. *Gran Turismo 3 A-Spec* es uno de esos juegos, sin duda uno de los mitos de PS2.







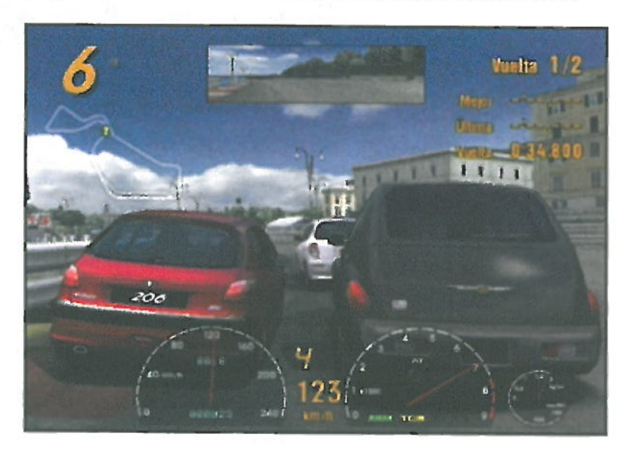
En cualquier momento de la carrera podemos usar el retrovisor para controlar a los oponentes a nuestra espalda. Una vez más, las imágenes son impresionantes.

En la tercera entrega de su aclamada saga, Polyphony Digital logra hacer realidad ese sueño que todos estábamos deseando tener en el interior de nuestra consola, y con forma de DVD el simulador más realista, impresionante y perfecto de la historia de los videojuegos. Puede que suene a topicazo, incluso previsible por nuestra parte, pero la realidad es que *Gran Turismo 3 A-Spec* está a varios años luz de cualquier otro juego de velocidad que hayáis visto, no sólo en PS2, sino en cualquier otra consola o soporte de entretenimiento doméstico que podáis tener.

Su grandeza, como ya demostraron sus antecesores, radica una vez más en ofrecer unas altas cotas de realismo y unas posibilidades de juego interminables, que casi son capaces de hacer palidecer de vergüenza al resto de simuladores del mercado.

EN LO QUE RESPECTA A OPCIONES DE JUEGO, para entrar en materia, os diremos que no faltan las clásicas licencias de conducción que superamos a base de





Todos los elementos que nos vamos encontrando en sus múltiples circuitos, son poligonales, incluidos los árboles. La sensación de realismo es impresionante.

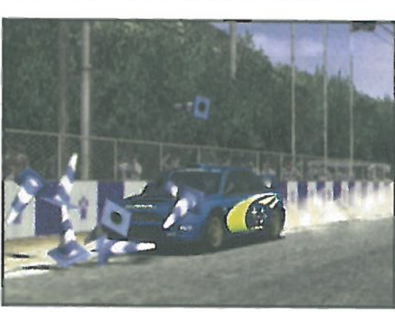
Detalles que definen un juegazo



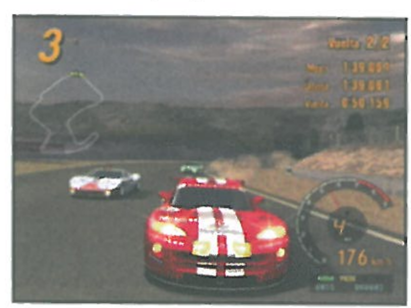
Reflejos en tiempo real: Los "pianos" de los márgenes de las pistas y todos los objetos de los escenarios se reflejan sobre los vehículos en tiempo real, consiguiendo un grado de realismo nunca visto.



Entornos: Por regla general, cuentan con muchos más elementos ornamentales, como edificios, árboles, farolas, señales de tráfico, semáforos... y todo, absolutamente todo, está perfectamente recreado.



Conos: Son sólo un pequeño detalle, y hasta puede parecer absurdo, pero en los dos anteriores *GT* no se incluyeron. Su comportamiento, cuando colisionamos con ellos, se describe con una sola palabra: REAL.



Sistemas de partículas: El polvo, el agua y el humo son completamente reales, se quedan en el aire flotando, dificultan la visión, y lentamente, se disipan. Son un broche de oro a un genial catálogo de efectos.

pruebas de habilidad al volante. Son seis, fáciles las primeras, y muy complicadas las últimas. Conforme las superamos, algo que podemos hacer de manera paulatina, vamos consiguiendo el acceso a más de un centenar de campeonatos, pruebas de resistencia, rallies... vamos, un auténtico delirio que parece no llegar nunca a su fin.

El realismo lo ponen los más de 160 vehículos que presenta el juego que, aparte de ser unas réplicas PERFECTAS, se conducen y comportan de forma completamente distinta, dependiendo de su potencia, peso, tracción y unas cuantas variables más. Sí, ya sabemos que esto también lo dijimos con su antecesor, pero lo cierto es que en *Gran Turismo 3 A-Spec* todas estas diferencias entre los coches que conducimos se hacen mucho más palpables, incluso a la hora de efectuar ajustes mecánicos, ya que en

GT3 cuenta con 165 coches, menos que su antecesor, pero incluye muchas más competiciones y ciertos extras ocultos.

esta entrega, estos ajustes se ven reflejados directamente en el comportamiento del coche.

Para reforzar todavía más este control, al más puro estilo simulador, tenemos que sumar la compatibilidad total con los volantes Force Feedback, que simulan la resistencia al giro de los coches reales y con el cual la experiencia de juego y el realismo ganan muchísimo.

CON BASE EN ESTOS ELEMENTOS, Polyphony Digital ha conseguido crear un simulador en toda regla, que puede ser tan complejo como el jugador pueda desear, o por el contrario, si así lo prefiere, obviar todo el apartado de mecánica para centrarse en la competición pura y dura, donde nos aguardan cientos de horas de competición y, por supuesto, mucha, mucha diversión. En este sentido, cabe destacar la inclusión de un total de 34 circuitos, la cifra más alta de toda la saga, aunque no es menos cierto que, salvo tres pistas, todas las demás ya

Nunca habías vivido el rally así

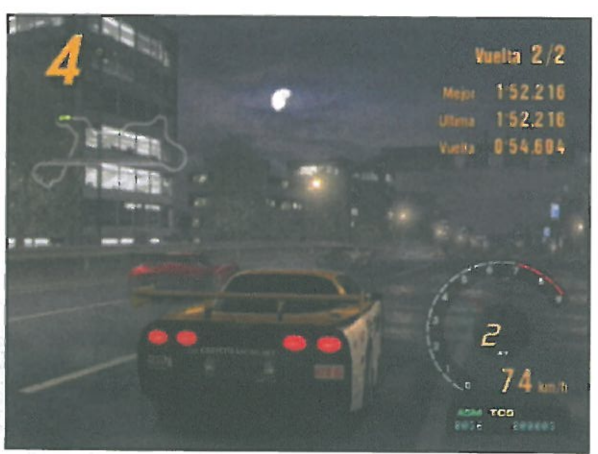
Como en GT2, este modo es un pequeño añadido al juego, pero gracias a la perfecta recreación del polvo, que influye en la visibilidad, las irregularidades del terreno o su sistema de control, sus carreras son de lo más divertidas.



Desde la vista interior es casi imposible ver con el polvo.



Sólo dos coches entran en competición de rally.



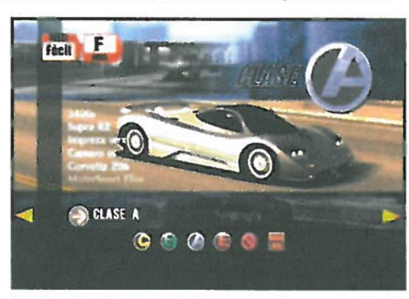
No son muchos los circuitos mojados por la lluvia, pero la verdad es que son más que suficientes para comprobar hasta qué punto se complica la conducción.

El mejoradísimo Modo Arcade

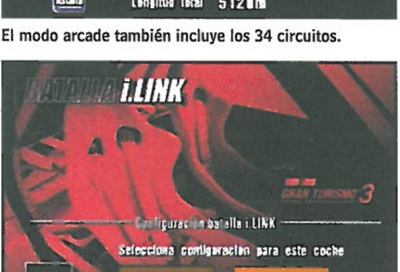
El inevitable modo arcade se ha visto beneficiado de un montón de novedades, de las cuales, la más importante es el modo multijugador para seis personas por medio del cable i.Link (que requiere 3 consolas, 3 juegos y 3 televisores). Para un único jugador, este modo encierra los 34 circuitos, extras ocultos, 5 categorías de vehículos y mucho más…



El modo arcade también incluye los 34 circuitos.



Las 5 categorías de vehículos se organizan por potencia.



Con el modo i.Link la diversión se multiplica por seis.



Podemos consultar los extras en esta pantalla de Bonus.

El Modo GT, explicado



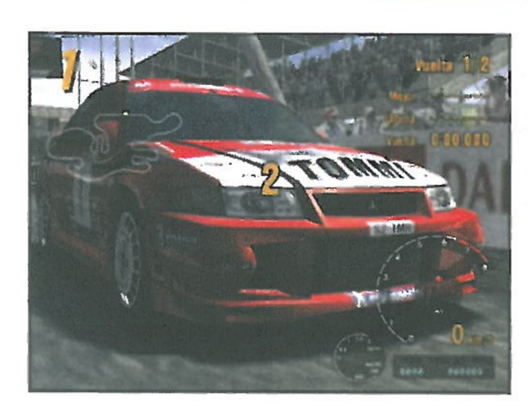
Licencias: Uno de las señas de identidad de la saga regresa no exenta de cambios. Como en *GT2* hay seis licencias, con 8 pruebas por cada una, entre las que hay numerosas novedades.



Prueba del vehículo: Como en los anteriores *Gran Turismo*, aquí podemos poner a prueba nuestro coche tras algunos ajustes mecánicos para comprobar la velocidad punta, su aceleración…



GT Auto: En este apartado se reúnen dos opciones ya conocidas, como son comprar llantas nuevas y lavar el coche, a la que ahora se une cambiar el aceite, que mejora el funcionamiento del motor.



aparecían en las anteriores entregas. En cualquier caso, todas han sido rediseñadas y puestas al día con tantísima calidad, que apenas parecen las mismas. Entre sus múltiples detalles ornamentales nos encontramos con todo tipo de vegetación, recreada tan estupendamente como nunca antes hemos visto, un público "vivo", flashes de cámaras, el polvo que levantamos a nuestro paso, una enorme sensación de grandiosidad y profundidad... y todo ello con la eliminación completa de la molesta niebla y con un rastro del "popping" que se hace prácticamente imperceptible. Lo mejor de todo es que, a pesar de que muchos circuitos pueden pecar de estar sobrecargados, el conjunto se mueve la mar de bien y logra ofrecernos una sensación de velocidad más que lograda, sobre todo en la perspectiva interior. De verdad, hasta que no probéis el nuevo circuito de Japón, con sus larguísimas rectas plagadas de árboles y edificios, y el sol dificultando la visión, no sabréis lo grande que es *Gran Turismo 3 A-Spec*, por más que nos esforcemos.

Continuando con el apartado gráfico, *Gran Turismo 3 A-Spec* debe ser considerado el primer título de la nueva generación, ya que nunca antes habíamos visto nada parecido, ni en PS2, ni en ninguna otra consola. Con su lanzamiento se fijaron unas cotas de calidad que, más de un año después de su estreno, siguen siendo una referencia a la hora de desarrollar y valorar producciones del género.

ENTRE SUS MUCHAS VIRTUDES, asoman con fuerza los brillos y reflejos sobre las carrocerías de nuestros vehículos, así como las sombras y efectos de luz, todo ello en tiempo real. No menos importante nos parece la absoluta eliminación de los

El volante oficial de GT3

El volante GT Force es el complemento ideal para disfrutar con plenitud de GT3, y está disponible en las tiendas a un precio de 119,95€. Puede que os parezca algo caro, pero no lo es tanto si tenemos en cuenta que se conecta al puerto USB de nuestra consola, y que cuenta, como principal virtud, con la función Force Feedback, un motor interno, mediante el cual el volante simula de manera muy real la resistencia al giro que ofrecen los coches de verdad. Gracias a ello, nos proporciona una soberbia sensación de realismo al jugar con él.

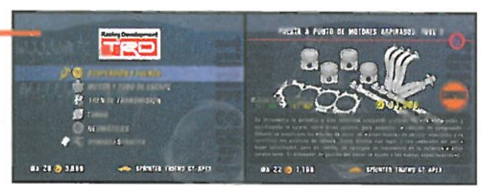




paso a paso



Competición: Existen 5 categorías distintas, que suponen un total de 100 competiciones, entre ligas, campeonatos, carreras sencillas, rallies, etc... Todas ellas presentan una duración variable, según el nivel de dificultad, y todas tienen como premio a nuestro tesón algún vehículo oculto.



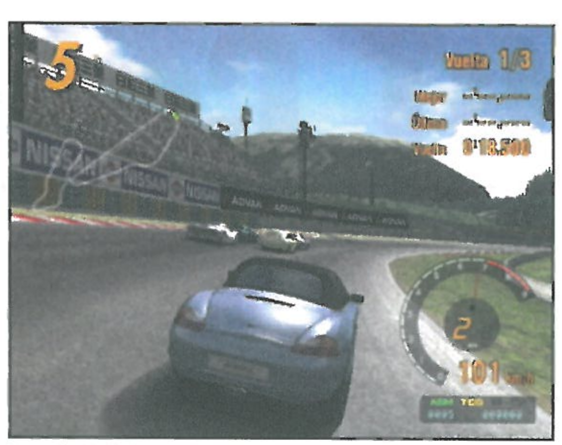
Taller: Aquí se recogen todas las piezas y posibilidades de mejora de todos los vehículos, independientemente de las marcas. Se han introducido nuevas piezas, y más opciones de configuración.



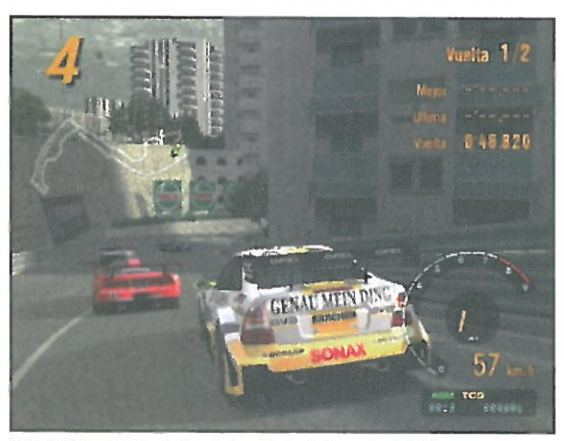
Concesionario: Se acabaron los líos de organizar las marcas por ciudades. En este menú se encuentran los países fabricantes de coches, y dentro de ellos, las marcas y vehículos disponibles.



Mi casa: Aquí se han corregido todas los aspectos criticados en su antecesor. Ahora hay un garaje con capacidad para 200 coches, podemos ver el estado del juego, salvar la partida...



Dependiendo de la posición del sol, la sombra de los coches varía, pues está realizada en tiempo real, así como el grado de luminosidad del asfalto.



Cote D´Azur, es una réplica casi perfecta del trazado de Mónaco, y eso que Polyphony no tiene licencia para usarlo... Ideal para correr con los F-1.

bordes "serrados", también conocidos como "jaggies", de todos los modelos poligonales, algo que se ha podido lograr aumentado la resolución vertical y manteniendo fija la horizontal. Otros detalles que no son menos impresionantes pueden ser sus constantes 60 fps, la fabulosa recreación del polvo, del humo o del agua, un modo para dos jugadores sin reducción alguna de la calidad gráfica... y muchos más detalles que descubrimos en cada nueva carrera.

Aunque como os decimos, el juego destila calidad por los cuatro costados, lo único que no

El padre de GT, Kazunori Yamauchi, dijo que la próxima entrega del juego será aún mejor... ¿No os parece increíble?

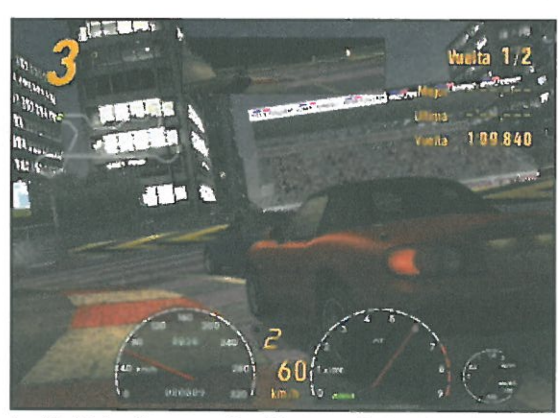
entendemos es por qué Sony cambió la banda sonora en el lanzamiento europeo, ya que la japonesa era sobresaliente.

GRAN TURISMO 3 SE HA CONVERTIDO, por méritos propios, un lugar de honor en la historia de los videojuegos. Es el mejor juego de carreras con el que se puede jugar en PS2 (y también, hoy por hoy, en ninguna otra consola) y en definitiva, se trata de una compra obligada con la que tenéis aseguradas cientos de horas de diversión y calidad a raudales, más aún ahora que está en la serie Platinum y su precio es realmente bajo.

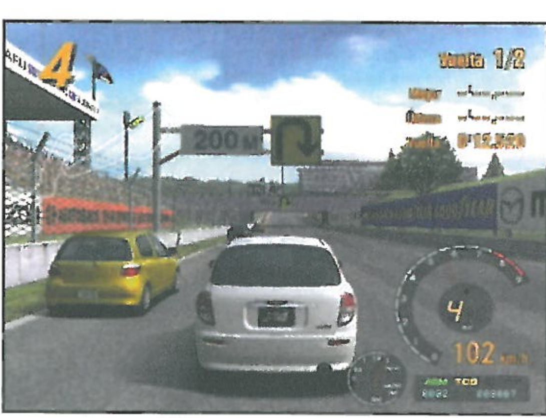
No sólo es el primer título imprescindible con el que contó PS2, sino una experiencia de juego que justifica por sí misma la adquisición de la consola, si es que todavía no la tenéis...



Uno de los pocos defectos de GT3 es que los faros de los coches, a pesar de encontrarse encendidos, no crean un halo de luz real.



La vista interior ofrece a una elevadísima sensación de velocidad.



En el modo GT ha desaparecido el mercado de segunda mano.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: -- | Jugadores: **1-6**

DUAL SHOCK 2 · M. CARD (420 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 10 · Sonido 10 · Diversión 10 · Duración 10 · Calidad/Precio 10

↑ Ningún otro juego dentro de la velocidad ofrece tanta diversión por tan poco (dinero).

↓ ¿Pero es que hay que poner necesariamente algo aquí? Pues no se nos ocurre nada...

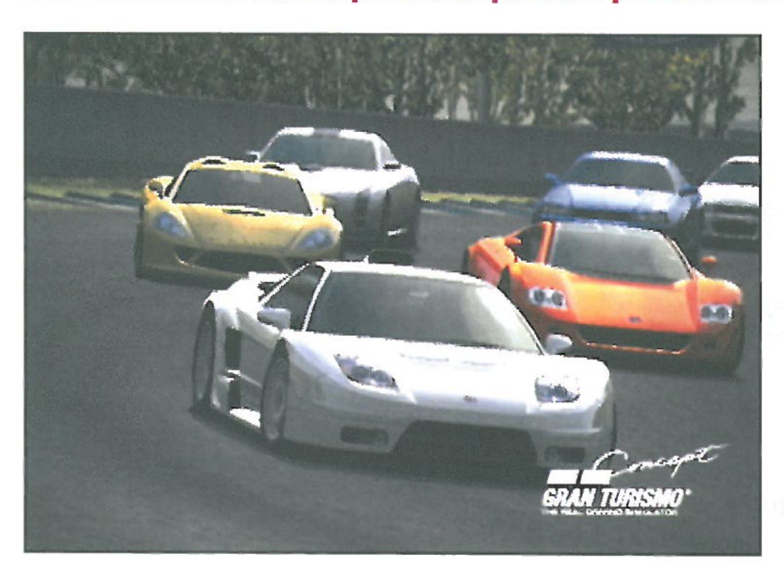
Por opciones, gráficos, modos de juego y posibilidades, GT 3 A-Spec es la mejor opción en su género para PS2, ¡y más a este precio! **10**

Compañía **Sony** | Precio **39,95€ (6.647ptas.)** | Edad **+3**

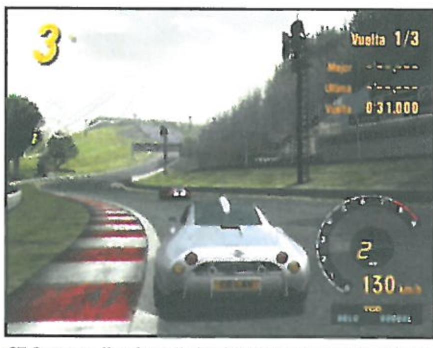
GT Concept 2002

Compite con los últimos prototipos

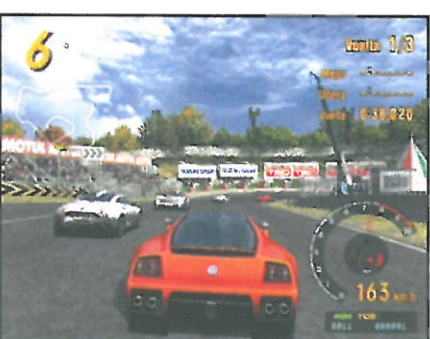
La cosa no se queda en *Gran Turismo.* Sus miles de fans podemos continuar echando carreras con esta correcta ampliación que nos permite disfrutar de los mejores prototipos del momento.







GT Concept sólo ofrece 5 circuitos, con su correspondiente versión inversa, y casi un centenar de coches controlables.



El único circuito "nuevo", (o sea, que no aparecía en *GT3)*, es el llamado Autumn Ring, que sí aparecía en *Gran Turismo 2.*

En los comienzos de este año, las ciudades de Tokio y de Ginebra fueron la sede de los salones del automóvil más importantes del mundo, en los cuales todos los fabricantes mostraron sus prototipos más avanzados. Pues bien, los cochazos que allí se vieron fueron la excusa para que la saga *GT* recibiera esta peculiar expansión.

***GT CONCEPT* NO ES, CON TODO,** una expansión al estilo de las de juegos en PC, pues no es preciso poseer *GT3 A-Spec* para disfrutar de sus 95 modelos reales o de las opciones de juego que ofrece, pero sí es cierto que sus posibilidades son cortas al compararlo con el original. No hay modo GT, ni créditos, ni garaje, ni concesionarios ni nada parecido: tan sólo 10 licencias, que consisten en dar una vuelta a cada uno de los 5 circuitos y a sus respectivas versiones inversas. Al superar cada una de estas pruebas nos entregan uno o dos coches de bonificación, dependiendo de si hemos batido el récord de la pista o no. Entonces, ya

El último grito en diseño de vehículos

La verdadera razón de ser de *GT Concept* no es otra que la de ofrecer la posibilidad de "probar", aunque sea de manera virtual, un puñado de vehículos que difícilmente estarán a nuestro alcance, junto con las últimas versiones de modelos más "normales", como el Golf GTi o el nuevo Lupo. Lo dicho, un lujo para los verdaderos amantes de los coches.

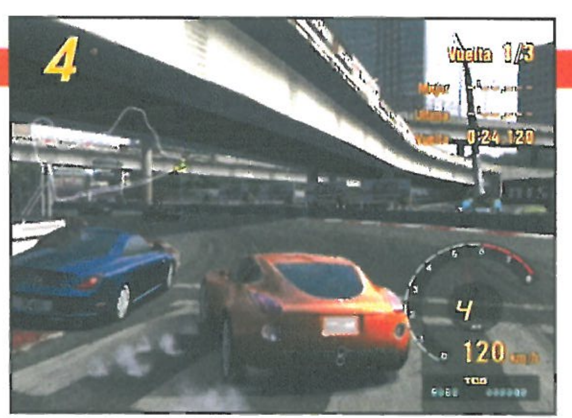


En *GT Concept* es posible encontrar prototipos tan atractivos como esta especie de Fórmula 1 biplaza...



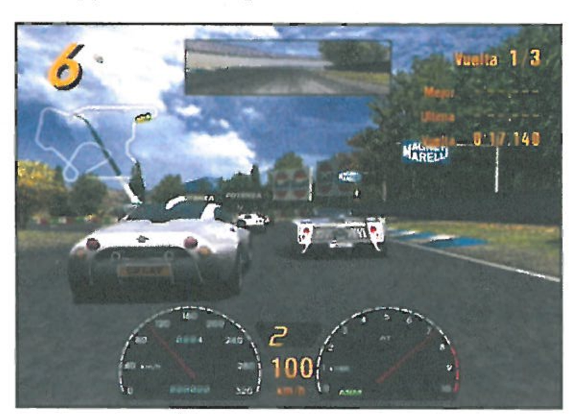
...o novedosos modelos con dos motores: eléctrico y de gasolina.

Gráficamente, *GT Concept 2002* no supone un salto respecto a su antecesor, aunque sí se aprecian unos pequeños retoques en, por ejemplo, las texturas.



GT Concept conserva intacto todo el realismo que siempre ha caracterizado a esta saga, tanto en cuestiones gráficas como en el control de los vehículos.





podemos competir en ese circuito contra otros coches, en dos niveles de dificultad y si quedamos primeros en ambos niveles conseguimos unos modelos especiales... y punto final. Éste es el simple esquema sobre el que gira todo el juego. No hay más.

El único resquicio que le queda de la complejidad de *Gran Turismo 3 A-Spec* es un mapa en el que podemos ver nuestros avances y aquello que nos queda por descubrir. Un poco simple ¿verdad? Pues eso mismo es lo que nos ha parecido a nosotros: que quiera uno o no, le sabe a poco. Además, echamos muy en falta opciones como la posibilidad de guardar los coches en la partida de *GT3*, una mayor variedad de circuitos... en definitiva, más posibilidades de juego, que al fin y al cabo, esto es lo que caracteriza a esta genial saga de simuladores.

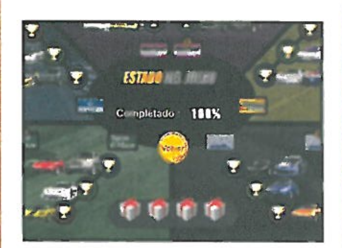
ADEMÁS, A PESAR DE QUE *GTC2002* TIENE algún que otro extra, como una competición especial en un circuito nuevo entre unos prototipos llamados Pods, su vida útil, desde el punto de vista de un jugador medio, es muy reducida: en apenas tres horas no es nada difícil completar el 100% del juego, aunque es cierto que luego nos quedan muchas horas de juego por delante para poder probar todos los modelos y configurar todas sus piezas para hacer que se ajusten a nuestros gustos. Pero esto, que nadie se engañe, es algo que, llegado el caso, sólo hacen muy pocos jugadores, tan sólo los verdaderos fanáticos de los coches.

GT Concept ofrece los vehículos más modernos y los más espectaculares prototipos, pero carece de Modo GT.

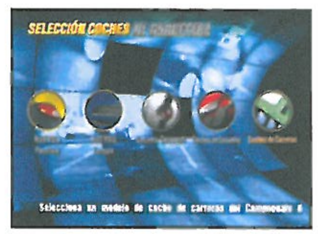
De hecho, dada la duración de este título, lo ideal sería que tuviera un precio similar al de los juegos Platinum. Por todas estas razones, esta expansión se la podemos recomendar especialmente a los fans de la serie *GT* que sean apasionados de los coches, pues serán ellos los que disfrutarán como chinos probando y ajustando, entre muchos otros, el nuevo Golf GTi, o alucinantes prototipos que jamás se pondrán a la venta. Para todos aquellos a los que les gusta correr sin excesivas complicaciones mecánicas, *GT Concept 2002* es un juego ideal... para alquilarlo un fin semana.

Extras y secretos

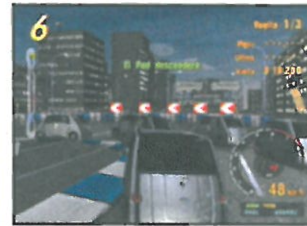
La sencilla mecánica de *GT Concept 2002* también alberga algunos secretos, aparte de los coches que vamos consiguiendo con las victorias. Así, al superar el 50% del juego, accedemos a una competición de Pods, unos prototipos con forma de cubo, y con el 100% a un premio en "metálico" para *GT3-A Spec* y varios vídeos del juego.



Aquí se comprueba el estado del juego.



Los coches se reparten en 5 categorías.


La carrera Pod se consigue con el 50%.



Y con el 100%, 10 millones para *GT3*.



Junto a los prototipos, también es posible probar las más recientes novedades del mercado, como los nuevos Audi RS4, con estilo Wagon.

De los cinco circuitos que incluye, dos de ellos son de rally, donde podemos probar la potencia de, por ejemplo, este gigantesco Toyota RSC.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **--**	Jugadores: **1-2**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (2000 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 10 · Sonido 7 · Diversión 8
Duración 6 · Calidad/Precio 7

↑ Tener al alcance de la mano un garaje con un puñado de coches de verdadero ensueño.

↓ El modo principal es corto, muy corto. No hay ni novedades gráficas ni sonoras.

Es un juego pensado expresamente para satisfacer a los fans de *GT3 A-Spec* que se hayan quedado con ganas de probar más coches. **8**

Compañía **Capcom** | Precio **29,95 € (4.985 ptas.)** | Edad **+18**

R.Evil. Code: Veronica X

Supervivencia, terror, aventura

Si te gustan las aventuras, y especialmente las de terror, este genial *Resident Evil* debería estar entre tus prioridades, sobre todo teniendo en cuenta su precio.







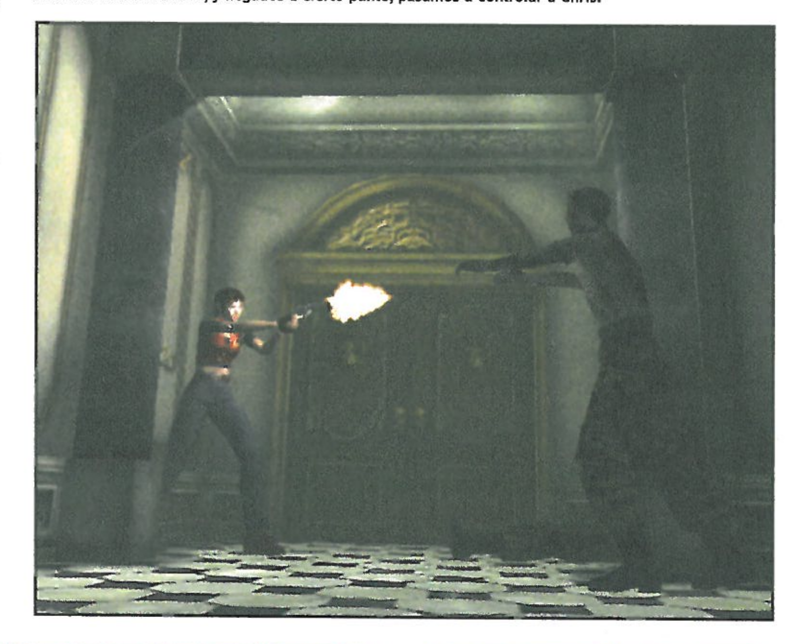
En *Code Veronica* controlamos a dos personajes, los hermanos Chris y Claire Redfield. Empezamos la aventura con la heroína, y llegados a cierto punto, pasamos a controlar a Chris.

Hace ya cerca de dos años que *Code Veronica* fue lanzado en PS2, y pese al tiempo que ha pasado no parece un juego obsoleto ni ha perdido un ápice de su atractivo. Lo que es mejor, conserva intacta su capacidad para sorprender y divertir. Por eso, podemos decir que *RECV* es el mejor *RE* de toda la serie y ahora más aún con este precio.

Aunque es un título de sobra conocido, no está de más recordar que se trata del primer juego de la saga en ser completamente 3D. La acción se desarrolla en una isla asolada por todo tipo de mutaciones genéticas, como los zombis, donde viven los gemelos Ashford, los últimos herederos de Umbrella, una compañía que se dedica a los experimentos.

Como en anteriores entregas, *RECV* descansa sobre una acertada combinación de aventura, investigación, acción y puzzles, desde un punto de vista que apuesta por los sustos y los momentos de tensión. Así, la aventura comienza en una tétrica mansión, en la que tras cada puerta, nos aguarda un nuevo enigma y... algún susto.

Por todo esto, tanto si eres un fan de la saga, como si es la primera vez que oyes hablar de este título, la entrada de *RECV* en la serie Platinum es una oportunidad de ORO para disfrutar de uno de los mejores Survival Horror de todos los tiempos. Hazte con él YA.



Nuevas criaturas

Code Veronica expande aún más el catálogo de criaturas del universo *Resident Evil*, y hay novedades para todos los gustos, desde monstruos con brazos extensibles (izquierda) a polillas gigantescas capaces de ponernos un "güevo" en la espalda (derecha), del que nacerá otro bichito con sed de sangre... ¡Qué simpáticos!



Con sus largos brazos, estos bichos pueden colgarse del techo y ponerse a nuestro lado en un instante.



Estas "pedazo" de polillas sólo las veremos bien avanzado el juego, aunque maldita la hora...

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**









DUAL SHOCK 2 | M. CARD (344 kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 8 | Sonido 9 | Diversión 9 | Duración 8 | Calidad/Precio 9

↑ Es el *RE* más largo, divertido e impresionante de todos. Y además completamente 3D.

↓ Puestos a pedir, más horas de juego, más armas, más puzzles... más de todo.

Es el Survival Horror más equilibrado de PS2, y tanto sus gráficos, como la historia y el desarrollo alcanzan un nivel genial. **9**

Compañía **EA Sports** | Precio **65,95 € (10.975 ptas.)** | Edad **+3**

FIFA 2003

El fútbol más completo y espectacular



EA Sports por fin le coge el punto al fútbol en PS2 con un gran título que combina un sólido sistema de juego con un demoledor apartado técnico.

Por fin ha sucedido lo que todos estábamos esperando. Después de las dos últimas ediciones, que no han pasado de "maquillar" las anteriores, EA Sports ha dado con una fórmula que aúna opciones, buen fútbol y espectacularidad. Olvidad todos los *FIFA* anteriores, porque esto ha cambiado. Esta vez de verdad.

LAS NOVEDADES SON TANTAS en *FIFA 2003* que casi no sabemos ni por donde empezar. Quizá lo que más llama la atención es su flamante y novedoso sistema de juego, en el que ya no hay lugar para las jugadas mecánicas y repetitivas. Los pases ya no van al pie, superar a un rival ya no será cuestión de apretar un botón y los equipos se mueven en bloque, demostrando una IA muy superior a lo visto. Ahora hay que elaborar más las jugadas, pensar cuál es el mejor momento para ejecutar un pase y cuándo es mejor desbordar.

Y es que prácticamente todo es nuevo en *FIFA 2003*. Sirva como ejemplo la forma de realizar los regates, que ahora se ejecutan con el stick derecho, algo que requerirá bastante habilidad por nuestra parte. Gracias a ello ahora podemos realizar acciones como adelantarnos el balón, hacer controles orientados... En este sentido, incluso hay jugadores que ejecutan su regate más característico, poniendo de manifiesto que este nuevo sistema ofrece unas posibilidades amplísimas. Únicamente los tiros a puerta se parecen a los de la anterior entrega, incluyendo en el lote la ya típica barra de fuerza. En definitiva, un sistema de juego que, junto a la mejorada física del balón, ofrece unos partidos

Las secuencias de vídeo son de lo mejorcito que hemos visto, y forjan una ambientación de lo más "televisiva".



Los diferentes tipos de iluminación (natural o artificial) quedan bien reflejados en el terreno de juego.



¿Quieres realismo visual? Pues toma...

El nivel de realismo visual al que ha llegado *FIFA 2003* queda subrayado en el modo Club Championship. En él se enfrentan los 18 equipos más importantes de Europa (y, por ende, del mundo) en un torneo que encantará a todos los amantes del fútbol. Además de la fantástica ambientación todos los campos son (de verdad) reconocibles. Alucinaréis.



Algunos jugadores tienen incluso su celebración característica. Raúl, por ejemplo, se besa el anillo.



Los 18 campos más importantes están clavados, como el Bernabéu, el Nou Camp o éste, el Amsterdam Arena.

Una las diferencias que presenta el estilo Arcade respecto a la Simulación es que los desmarques son más visuales gracias a la línea de puntos.



Para lanzar lanzar faltas y córners apuntamos con un punto de mira y luego podemos elegir la parte del balón en la que queremos golpear.





más emocionantes, creíbles y, sobre todo, divertidos que en entregas anteriores.

LOS CAMBIOS A MEJOR SE mantienen en el apartado gráfico. Si el año pasado las caras de los jugadores de *Esto es Fútbol 2002* no tenían rival, en esta ocasión tenemos nuestras dudas. En *FIFA 2003*, un total de 200 jugadores están recreados al detalle (hasta los tatuajes y "piercings") y el resto de los 10.000 son reconocibles al 80%, gracias a las 80 cabezas genéricas, 40 estilos de cabello... etc. En cuanto a los estadios, son de lo mejorcito que hemos visto, por su profundidad y nivel de detalle. Sirvan como muestra los 18 campos más importantes de Europa, perfectamente reconocibles. Todo un lujo. Y lo mejor de todo es que esta calidad se mantiene en animaciones, textura del césped, el humo de las bengalas... Sólo el carácter un tanto "chepudo" de los modelos empaña este brillante apartado.

Por lo demás, *FIFA 2003* brilla, como es habitual, en el resto de los aspectos. El apartado sonoro es de lo mejorcito, con un sonido ambiente demoledor (en los cánticos, en los goles, etc.) y unos comentarios sin igual,

Su calidad técnica y su nuevo estilo de juego hacen de FIFA 2003 la mejor apuesta futbolística del momento.

a cargo de Manolo Lama y Paco González. Y a la hora de jugar, las posibilidades son enormes: las 16 mejores ligas, la opción de controlar hasta 8 equipos en el modo Liga, un nuevo y apasionante Champions Club, que pone frente a frente a los 18 mejores clubes, son sólo la punta del iceberg. En total, más de 10.000 jugadores reales jugando en 350 equipos, todo con la licencia oficial. Y además, podemos disfrutarlo todo desde dos estilos de juego: Simulador (el nuevo sistema en todo su esplendor) y Arcade (menos riguroso y con más ayudas).

En suma, EA Sports por fin ha conseguido lo que todos esperábamos. No es una simulación tan realista como la que puede ofrecer *Pro Evolution Soccer 2*, pero logra reunir en un sólo título calidad gráfica a raudales, un sistema de juego sólido y con posibilidades y un sinfín de opciones a la hora de jugar. ¿Se puede pedir más?

Podremos disputar una temporada completa con el equipo de nuestros sueños, o bien controlar hasta un total de 8 equipos en la misma Liga.



La forma de tirar a puerta no ha sufrido muchas variaciones (cuanto más apretemos al botón, más fuerte tiramos). Eso sí, los porteros son mejores.

Así es el nuevo *FIFA*

Este año no nos queda más remedio que rendirnos ante la evidencia. *FIFA 2003* viene con la gran oferta en opciones de siempre y además con un apartado gráfico completamente nuevo que casa a las mil maravillas con los nuevos aires jugables, más realistas y elaborados. Éstas son las principales novedades que ofrece:



Regates que requieren nuestra habilidad.



Las animaciones más realistas de la serie.



Todas las licencias (jugadores, estadios...)



Un apartado gráfico sólido y contundente.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1-8**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (487 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 · Sonido 10 · Diversión 9
Duración 10 · Calidad/Precio 10

↑ El nuevo sistema de juego, más realista. Espectáculo visual con todas las licencias.

↓ No tiene el nivel de simulación de la serie *Pro Evolution Soccer*.

Por su renovado estilo de juego, su apartado técnico y su cantidad de opciones, es el juego de fútbol más completo y recomendable.



Compañía **Sony** | Precio **29,95 € (4.983 ptas.)** | Edad **+3**

Jak & Daxter

Las mejores plataformas para PS2

Los creadores de la saga *Crash Bandicoot* se estrenan en PS2 con una aventura plataformera que, además de muy divertida, se destapa como una proeza técnica.

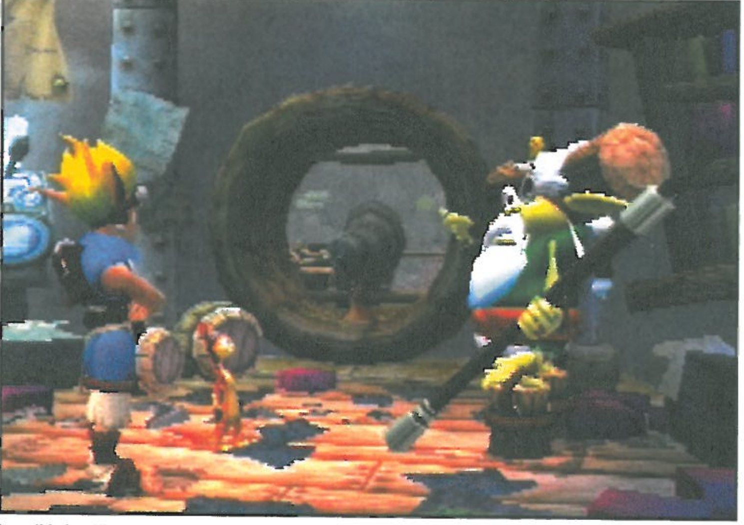
Estamos ante uno de los mejores plataformas para PS2. Lo tiene todo para convencer, desde su atractivo precio Platinum a unos héroes con carisma, pasando por un desarrollo variado y una calidad técnica envidiable.

Nuestro objetivo en el juego es simple: ayudar a Jak a encontrar unas baterías desparramadas a lo largo y ancho de 4 inmensas islas. Para ello, deberemos resolver puzzles, desentrañar misterios, ayudar a los aldeanos, vencer en juegos de habilidad o, simplemente, buscar bien. Por suerte, el control de Jak es soberbio y podremos movernos con absoluta soltura al tiempo que corremos, nadamos, saltamos o acabamos con los enemigos de turno. Hasta la cámara se comporta a las mil maravillas.

Pero si el control es bueno, mejor aún es su mecánica, ya que nos da libertad total para resolver los niveles en el orden que prefiramos o dejarlos y volver a ellos más tarde, lo que le otorga un ritmo vibrante. A esto también ayuda el hecho de que no haya ni un solo período de carga. La consola aprovecha diálogos y vídeos para cargar; y salva la partida automáticamente.

Para redondear, técnicamente es un juego casi perfecto. Desde cualquiera de las islas podremos ver las demás sin que se aprecie un atisbo de niebla. Además, estos gigantescos escenarios 3D tienen vida propia: pasa el tiempo, hay animales moviéndose, personajes hablando... Incluso la hierba o el fuego se mueven con el viento.

¿Fallos? Pues no le hemos encontrado ninguno. Si te gustan las aventuras, los héroes simpáticos, los gráficos de infarto y la acción divertida y variada, no puedes perdértelo.


La calidad gráfica queda patente desde el principio, pero es quue además es divertido hasta decir basta.


Capturar ardillas, reunir a rebaños perdidos... Los habitantes de estas islas abusarán un poco de ti.


La vista en primera persona de Jak te será muy útil para ojear el escenario antes de recorrerlo.


Los escenarios están llenos de detalle, y además pasa el tiempo: anochece, atardece, amanece...

Para que no te puedas aburrir nunca

Además de la exploración, algunas baterías requieren un poco de habilidad por tu parte: pescar, ganar carreras, activar puertas... Y por si te pierdes, en el menú encontrarás pistas muy útiles sobre cómo conseguirlas. Y es que hay tantas baterías, tantos escenarios y tantas cosas por hacer que lo mejor es que no hagas planes para las próximas fiestas... No te quedará tiempo.


Hay carreras con las que obtendrás baterías como recompensa. Las más divertidas son con vehículos.



Pescar 200 kilos de pescado no será una tarea fácil, pero te lo pasarás en grande.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**




DUAL SHOCK 2 | M.CARD 2 (88 Kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 10 | Sonido 9 | Diversión 9 | Duración 9 | Calidad/Precio 10

↑ La calidad gráfica, el variado desarrollo, el ritmo de la aventura... ¡No hay cargas!

↓ Puestos a pedir, nos hubiera gustar que tuviera todavía más humor...

Una fabulosa aventura que resulta tan variada como divertida y visualmente impactante. Si te gusta el género, no te lo pierdas.



Compañía **Vivendi** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)** | Edad **+3**

La Comunidad del Anillo

La aventura tal y como la dictó Tolkien

Si eres un fanático de la obra de Tolkien y te molestó que la película se saltara algunos pasajes, no te preocupes porque Vivendi se ha acordado de ti... ¿Estás preparado?



En bastantes momentos (sobre todo a la hora de pelear), iremos acompañados por otros integrantes de la Comunidad, que son controlados por la CPU.





En nuestro viaje encontraremos con un montón de enemigos "gordos", como trolls, Jinetes Oscuros, el Guardián de Moria... y el Viejo Hombre-Sauce del Bosque Viejo.

Con el estreno de "Las Dos Torres" a la vuelta de la esquina y con un gran juego de acción que recoge las 2 primeras películas ya en la calle, Vivendi sigue alimentando el mito del Anillo con una aventura basada en el primer libro de la trilogía. Lo primero que hay que dejar claro es que los dos juegos basados en "El Señor de los Anillos" (el de EA y éste de Vivendi), no sólo no se "pisan" sino que hasta podríamos decir que son complementarios. Si *Las Dos Torres* basa todos sus argumentos en la acción pura y dura, recreando los momentos más emocionantes de las dos películas, en *La Comunidad del Anillo* vamos a encontrar un desarrollo mucho más variado, con combates, exploración, infiltración e incluso algún que otro puzzle. Así pues, preparaos para recorrer todas y cada una de las localizaciones aparecidas en el libro, incluyendo las que se "cayeron" en la adaptación cinematográfica (como la Quebrada de los Túmulos), en una aventura que comienza en la pacífica Comarca y termina con la Compañía en Amon Hen. Y es que, como era de esperar, acompañaremos a Frodo y sus amigos en su peligroso periplo.

EN FUNCIÓN DEL PUNTO DE LA HISTORIA en que nos encontremos, controlaremos a Frodo, Aragorn o Gandalf, tres personajes con habilidades bien diferenciadas entre sí. El pequeño Frodo tiene poco que hacer en combate, pero sus habilidades de distracción (lanzando piedras) y de infiltración (usando el Anillo) son clave en ocasiones.



En algunos momentos tendremos que resolver algunos puzzles. Son pocos y la mayoría consiste en mover bloques, pero aportan variedad al desarrollo.

Los textos respetan lo más posible el original. Y tranquilos, que la versión final llegará traducida y doblada a nuestro idioma.


También pelearemos contra un Nâzgul montado en la Bestia Alada: una de las pocas libertades que se han tomado los desarrolladores respecto al libro.





Aragorn es un maestro manejando la espada y el arco. Y, por último, el mago Gandalf es capaz tanto de blandir su espada como de ejecutar cinco poderosos hechizos.

Aunque en *LCDA* hay muchos más momentos de acción que en el libro, ya os avisamos que los combates no son ni mucho menos tan multitudinarios como en *LDT*. A cambio contaremos con misiones secundarias (sobre todo búsquedas) y algún que otro puzzle (no muy difíciles, la verdad). La abundancia de combates y las misiones secundarias son las únicas licencias que se ha tomado Vivendi con respecto al libro, pero tranquilos que todas son en aras de una mayor variedad y todas son muy "tolkenianas". La pena es que al final estas misiones sean más escasas de lo que esperábamos...

EL TEMA GRÁFICO ES LO QUE PEOR funciona, ya que nos muestra unos escenarios que no pasan de normalitos y que, pese a ser grandes, presentan bastante niebla. Además, detalles como la recreación del agua o la niebla no terminan de dar la talla. En cuanto al diseño de los personajes, pretenden ser fieles a las descripciones de Tolkien y lo consiguen en buena medida, aunque unos están mejor que otros... En cualquier caso, visualmente no es ni de lejos tan atractivo ni impactante como *Las Dos Torres*. Eso sí, la parcela sonora está muy cuidada, destacando la fenomenal banda sonora.

Basado en el primero de los libros, La Comunidad del Anillo es un título variado, pero poco espectacular.

En resumen, *La Comunidad del Anillo* es un título más variado que *LDT*, pero mucho menos espectacular, con el que se divertirán sobre todo los fans de Tolkien, quienes perdonarán sus defectos técnicos sólo por el hecho de poder manejar a sus héroes preferidos. Lo ideal sería tener los dos juegos, pero si tienes que elegir, *Las Dos Torres* te resultará muco más satisfactorio. Tú mismo.

Los poderes de la Comunidad

La "Comunidad controlable", a saber, Frodo, Aragorn y Gandalf, tienen cada uno una serie de habilidades exclusivas. Conocerlas y utilizarlas bien es clave para llegar con vida (y con el Anillo) al final.


En la oscuridad de la noche, Frodo puede despistar a los Jinetes lanzando piedras.


Además, Frodo puede usar el Anillo para volverse invisible, pero de forma limitada.


Gandalf tiene un total de cinco hechizos. Para usarlos necesita pociones.


Aragorn, por último, es experto en tiro con arco y esgrima. Las peleas son suyas.

Muy fiel al libro

Pese a las abundantes licencias que se toman los chicos de Vivendi para garantizar más acción (como los trolls o la Bestia Alada), en general hay que destacar que *LCDA* resulta bastante fiel al primero de los libros de Tolkien. El amenazador Bosque Viejo o el viaje por los túmulos son dos ejemplos.



Glorfindel es el elfo que ayuda a Frodo en el vado del Bruinen, y no Arwen como aparece en la película.


El viaje por los tenebrosos (y nublados) túmulos está recogido en el juego, incluidos los espectros.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

   
DUAL SHOCK 2 · M.CARD (164 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 7 · Sonido 9 · Diversión 8
Duración 6 · Calidad/Precio 7

↑ Desarrollo muy variado y adictivo. Es fiel al libro en el que se basa.

↓ Gráficamente no termina de dar la talla. Es corto, mucho más de lo que esperábamos.

Una variada aventura con la que los fans de Tolkien se lo van a pasar en grande, pese a que no es muy larga ni resulta espectacular.



Compañía **Activision** | Precio **64,95 € (10.806 ptas.)** | Edad **+3**

Tony Hawk's 4

Tony, en esto del skate, no tienes rival

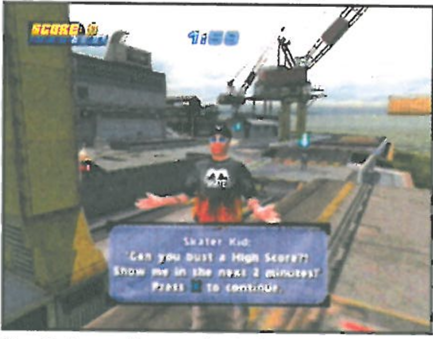
Con tres entregas a sus espaldas, la saga *Tony Hawk* se ha consagrado como la estrella de los deportes de riego, algo que va a continuar igual gracias este cuarto juego...







THPS4 nos invita a recorrer nueve escenarios, realizando pequeños retos y un montón de espectaculares acrobacias.



El modo Carrera alberga casi todas las novedades y ahora los retos nos los proponen otros skaters al hablar con ellos.

Desde sus inicios, la saga *Tony Hawk's Pro Skater* ha tenido como principal virtud ofrecer un sencillo sistema de control, que permite realizar multitud de piruetas sin dificultad, y una increíble libertad para movernos por los escenarios, sin olvidar el divertido modo Carrera, en el que debemos superar cientos de pequeños retos. Todas estas premisas se mantienen intactas en *THPS4*, pero potenciadas y ampliadas hasta tal punto que incluso han sido capaces de volver a sorprendernos.

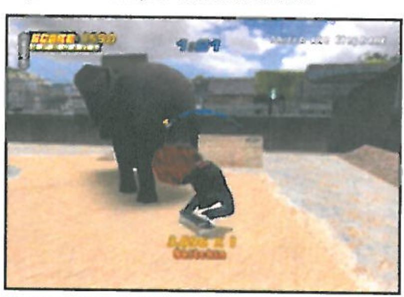
UNA VEZ MÁS, EL MODO CARRERA ha sido el "beneficiario" de casi todas las novedades más relevantes. Disponemos de un total de 9 escenarios sencillamente GIGANTESCOS, que sin exagerar vienen a ser hasta tres veces más grandes que los de su antecesor. Además, su ambientación también está fuera de lo común. ¿O acaso un zoo, la prisión de Alcatraz o una feria repleta de atracciones os parecen muy normales en este

Refinando la fórmula del éxito

Con cada nueva entrega, Activision amplía el "realismo" de la saga, al menos en lo que a control se refiere, con numerosos matices y novedades. Esta cuarta entrega no ha sido menos, y ofrece un mayor número de piruetas en el suelo y una nueva técnica, llamada Skitch, con la que podemos agarrarnos a cualquier vehículo... o animal.



Ahora es posible realizar un montón de piruetas estáticas, tan espectaculares como esta de arriba.



Con el Skitch también afrontaremos retos curiosos, como aguantar 30 segundos agarrados a un elefante.

Los escenarios se ambientan en lugares de lo más variado, como un zoo o la prisión de Alcatraz, y todos explotan al máximo lo peculiar del lugar.


Las pruebas son MUY originales y nos invitan a llevar a cabo acciones como quitar el casco a los policías, arrojar turistas al agua, liberar a un elefante...





tipo de juegos? No menos brillante resulta su puesta en escena, en la que el motor gráfico da el Do de pecho para mostrar un horizonte casi infinito, unos entornos más detallados, recargados de elementos móviles y con un enorme grado de realismo.

En total, los 9 escenarios ofrecen 190 retos a los que accedemos hablando con los personajes que deambulan por los entornos. Sin duda, su originalidad se ha disparado hasta límites insospechados, ya que a las pruebas ya conocidas (recoger las letras SKATE, alcanzar un récord de puntos...) se suman un montón de retos originales, innovadores y muy, muy simpáticos, entre los que encontraremos carreras contra vehículos, slalom... Si superamos estas pruebas recibiremos dinero con el que comprar personajes, vídeos, trucos... Además, y esto es lo mejor, también hay minijuegos ocultos, con los que podremos ganar dinero extra y soltar alguna carcajada (apostar en una pelea de chicas, jugar al tenis...). De verdad, la variedad y el ingenio general del juego se han disparado hasta límites insospechados.

GRÁFICAMENTE, NO SUPONE UN SALTO tan importante como *THPS3* respecto a *THPS2*, pero sí se nota un mejor acabado de los skaters y, sobre todo, de los escenarios, algo que tiene mucho más mérito si tenemos en cuenta que detalle y tamaño se han multiplicado por tres. En definitiva, digno de verse. Pero sin duda, lo mejor de todo es que *THPS4* se mantiene fiel a su espíritu, y resulta igual de divertido intentando completar el modo Carrera que jugando a pantalla partida con un amigo o explotando su inimitable libertad de acción, ya sea para probar nuevos combos o intentando llevar a cabo cualquier locura que se nos ocurra, por difícil que parezca.

En resumen, un título que no pueden dejar pasar los que ya conocen las excelencias de la saga *Tony Hawk's Pro* y una oportunidad única para descubrir las inmensas posibilidades de diversión que encierra el skate. Eso sí, si no te quieres gastar mucho dinero, a lo mejor te interesa más su antecesor...

THPS4 aborda el skate de una forma espectacular y divertida, y cuenta con un respaldo técnico de infarto.



El dinero juega un papel fundamental en el juego. Con lo conseguido podremos comprar tablas, escenarios, vídeos, personajes y otros extras.

Como en las tres anteriores entregas, tampoco faltan los modos para dos jugadores, ni unos completos editores de escenarios y personajes.

El renovado modo Carrera

Es el modo de juego estrella y el que más ha variado respecto a anteriores entregas. Ahora, los retos nos los proponen los skaters que deambulan por los escenarios, y casi todas las pruebas destacan por su variedad y originalidad. Como novedad, también hay minijuegos y situaciones muy cómicas. Vamos, un dechado de virtudes.


Las pruebas son mucho más originales.


Incluso hay carreras, slaloms, apuestas...


El humor es la clave de muchos retos.


¿Cansado? Prueba el tenis, el béisbol...

FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1-2**

DUAL SHOCK 2 · M. CARD 2 (64 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 10 · Sonido 9 · Diversión 9
Duración 9 · Calidad/Precio 8

↑ Escenarios, desarrollo, pruebas, duración, banda sonora... Todo tiene un nivel altísimo.

↓ Sólo el hecho de no estar traducido, algo casi imprescindible para entender los retos.

No hay otro juego basado en un deporte de riesgo tan excepcional como *THPS4*: largo, variado, jugable, divertido, sorprendente...



Compañía **Pyro Studios** | Precio **54,95 € (9.142 ptas.)** | Edad **+13**

Commandos 2: Men of Courage

Estrategia del máximo nivel

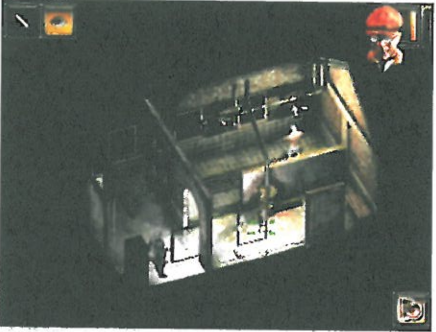
El juego español más conocido dentro y fuera de nuestras fronteras llegó a PS2 demostrando que la estrategia también puede triunfar en consolas.

Tardó unos meses más de lo previsto, pero al final, los usuarios de PS2 ya disfrutamos del juego español más exitoso de todos los tiempos. Se trata de una conversión con el mismo desarrollo que el original de PC, pero con ciertos cambios en el control para adaptarlo a las posibilidades del Dual Shock 2.

Por si algún despistado no lo sabe, *Commandos 2* es un juego de estrategia en tiempo real, ambientado en la 2ª Guerra Mundial. La acción se muestra desde una amplia perspectiva elevada, y nuestra misión es guiar a un reducido grupo de soldados aliados en complejas misiones de infiltración, donde tenemos que combinar sus diferentes habilidades para superar los obstáculos. Todo ello con una perfecta recreación de uniformes, armamento, vehículos y escenarios reales, y con argumentos que se inspiran tanto en hechos históricos como en clásicos del cine bélico.



LA REALIZACIÓN TÉCNICA de *Commandos 2* es excelente. Todos los escenarios exteriores están recreados en 2D, pero permiten zooms y cuatro ángulos de cámara prefijados. Su belleza es enorme y el nivel de detalle roza lo sublime. Esta minuciosidad se mantiene en los escenarios interiores, en los que además se nos permiten rotaciones completas de cámara. Los personajes destacan por sus animaciones y el buen apartado sonoro, con voces en español, y fantásticas melodías, redondea una excelente ambientación.



Los interiores ofrecen un realismo asombroso y hasta la última textura de cada edificio se ha diseñado específicamente.



El testigo de vista señala el campo de visión de los soldados enemigos. Un elemento imprescindible para avanzar.

Las misiones de Bonus

Si recogemos los trozos de fotografía escondidos por los escenarios, tendremos acceso a las misiones de bonus. Son desafíos más cortos y simples, que casi nunca tienen que ver con el argumento principal, y están pensados para ofrecer diversión directa. En general, son una magnífica manera de aprender estrategias y trucos para las misiones principales.



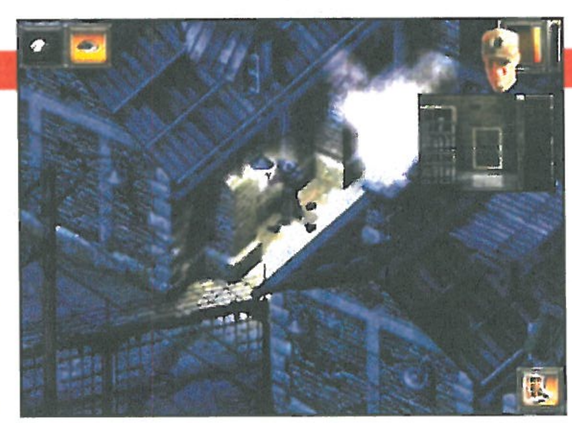
Los vehículos son los protagonistas de algunas de estas mini-misiones. ¿Qué tal un combate de tanques...?



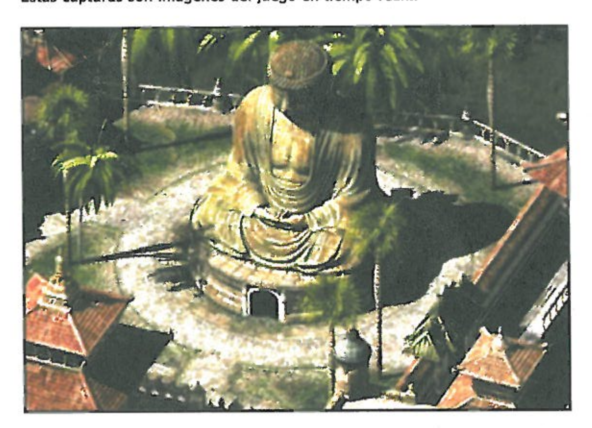
¿...o una carrera contrarreloj en lancha motora y corriendo en un circuito limitado por minas acuáticas?



Los escenarios son simplemente los mejores que hemos visto jamás en 2D. Estas capturas son imágenes del juego en tiempo real...



Antes de entrar en cualquier edificio, es conveniente mirar si hay alguien en el interior. Una pequeña ventana nos mostrará si tenemos el camino libre.





Pero lo que convierte a este título en un fuera de serie es su desarrollo. Para cumplir con los objetivos de las 10 misiones principales hay que eliminar, anular o eludir a los soldados alemanes haciendo uso del sigilo y recurriendo a la acción directa sólo como último recurso. Para ello, debemos observar y planificar cuidadosamente nuestros movimientos y ejecutarlos con rapidez y precisión, pues en muchas ocasiones apenas tenemos unos segundos antes de ser detectados.

Para superar el complicado desafío que suponen estas 10 misiones, controlamos a ocho comandos humanos, cada uno con habilidades únicas, y al perro Whiskey, además de un amplísimo arsenal e infinidad de objetos. Y lo mejor es que no hay un curso de acción prefijado para resolver las situaciones: la libertad de actuación en *Commandos 2* es total, y las situaciones siempre pueden resoverse de más de una manera, lo que dota al juego de un realismo enorme.

ESTA LIBERTAD DE ACCIÓN nos lleva de lleno al único defecto del juego: la complejidad del sistema de control. Los desplazamientos de los personajes se hacen directamente con el pad, pero para manejar las acciones se utiliza un sistema de iconos que diferencia entre opciones de ataque, interacciones básicas con los escenarios y acciones especiales (que varían según el personaje y los objetos que posea). El resultado final no es todo lo intuitivo que sería deseable y, ante la infinidad de acciones posibles, muy a menudo nos vemos obligados a volver a consultar el tutorial.

Commandos 2 es estrategia pura, y ofrece una enorme libertad de acción, una alta dificultad y mucha diversión.

Estos problemas de control y la alta dificultad propia del juego pueden desanimar a los jugadores más impacientes. Pero con un poco de paciencia descubrimos un juego que por su desarrollo sólo puede ser calificado como genial, una obra maestra que pone a prueba el ingenio del jugador como pocos otros títulos. Pyro Studios no podía estrenarse mejor en PS2, con un juego que se alza como indiscutible rey de la estrategia para consola y que demuestra el altísimo nivel que pueden alcanzar los equipos de programación españoles.

La ambientación de las diez misiones principales es muy variada, y visitamos Europa, los mares del norte, Asia y alguna que otra isla del Pacífico.

Arrastrarse para no ser detectado es una de las tácticas básicas. Cuando dejamos inconsciente a un soldado podemos atarlo y ocultar su cuerpo.

Un grupo de élite

Nuestros ocho comandos son un boina verde, un francotirador, un artificiero, un conductor, un lanchero, un espía, un ladrón y una agente infiltrada. Para afrontar cada misión se nos adjudica a un equipo concreto, y también tenemos a veces la ayuda del perro Whiskey y de algunos soldados aliados anónimos.



El lanchero es experto nadador y buceador.



La infiltrada puede distraer a los nazis.



El espía se disfraza de oficial enemigo.



Desactivar minas es tarea para el artillero.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**







DUAL SHOCK 2 · M.CARD (4.804 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 · Sonido 9 · Diversión 9 · Duración 9 · Calidad/Precio 9

↑ Su ambientación, la libertad de acción, el elenco protagonista, la infinidad de armas...

↓ Puede desanimarte su alta dificultad y el complejo sistema de control.

El mejor juego de estrategia en PS2, con un desarrollo apasionante y una ambientación de lujo. Si dominamos su sistema de control, imprescindible.



Compañía **Lucas Arts** | Precio **60,04€ (9.990 ptas.)** | Edad **+13**

La fuga de Monkey Island

Todo un clásico, al abordaje en nuestra PlayStation 2

Gracias a sus puzzles y su hilarante sentido del humor, esta saga de aventuras gráficas de PC se convirtió en la preferida de todos los aficionados al género.





Tras tres exitosas entregas de la saga en PC, los chicos de LucasArts inauguraron el género en PS2, con un juego que confirma que las mejores aventuras gráficas no tienen por qué ser patrimonio exclusivo del PC.

El protagonista es un muchachito algo torpe que acaba siempre metido en una serie de divertidísimos entuertos en los que piratas, vudú, insultos y monos, se mezclan con un particular sentido del humor. En esta ocasión, nuestro prota, Guybrush Threepwood, se enfrentará a la amenaza de un poderoso talismán vudú, conocido como "el Insulto Definitivo".

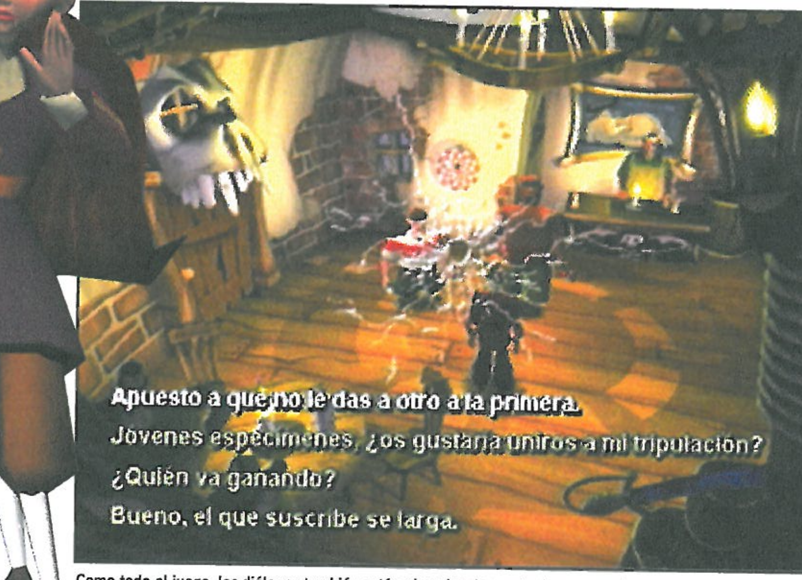
La Fuga de Monkey Island cuenta con un hilarante argumento que nos llevará a resolver innumerables puzzles, siempre desde la particular y enloquecida lógica de la saga, al tiempo que exploramos multitud de escenarios e interactuamos con personajes bastante locos. Además, el excelente doblaje y la gran traducción contribuyen a que nos partamos de risa.

Llegando al tema de control, se ha sustituido el uso del ratón por el del pad, de modo que movemos a Guybrush libremente por los escenarios con el stick, mientras que tenemos asignado un botón para cada acción (mirar, coger, usar...). El esquema es, en general, bastante cómodo.

Gráficamente ofrece una calidad infinitamente superior al de cualquier aventura de PSOne, lo que nos permite disfrutar de preciosos entornos estilo "dibujo animado". En fin, que si te gusta el género, no lo dudes. No vas a encontrar en PS2 otra aventura gráfica con la calidad, el derroche de buen humor y el toque de originalidad de ésta.



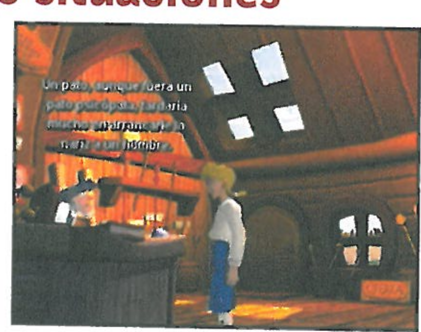
Los atractivos escenarios prerrenderizados nos llevan a recorrer un Caribe plagado de hilarantes situaciones.

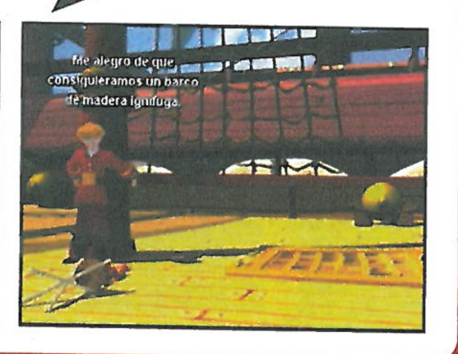


Como todo el juego, los diálogos también están plagados de mucho humor, gracias a una gran traducción.

Hilarantes situaciones

El juego está plagado de comentarios jocosos y situaciones ridículas . Un verdadero alarde de ingenio el de los guionistas, que han mantenido siempre el listón muy alto en este sentido. A las risas contribuyen, tanto el genial doblaje (destaca la voz nasal de Guy) como el soberbio trabajo llevado a cabo en la traducción por el equipo de LucasArts.





FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **CD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 | M.CARD (505 Kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 8 | Sonido 8 | Diversión 9
Duración 7 | Calidad/Precio 7

↑ El guión, la multitud de situaciones disparatadas y el acabado técnico.

↓ Algunos puzzles no tienen mucha lógica y es un tanto lineal.

Un notable apartado técnico y un guión hilarante, hacen de *Monkey Island* una oferta irrechazable para los fans de las aventuras gráficas. **8**

Acompaña a Legolas, Aragorn y Gimli en su fantástico viaje a la Tierra Media.
La aventura comienza el 5 de Noviembre.

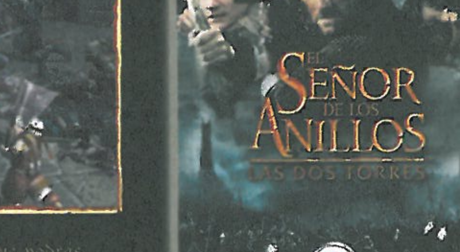
La Tierra Media se encuentra al borde de la destrucción.

Únete a la Comunidad o sumérgete en la oscuridad.









Lucha como Aragorn, Legolas o Gimli, cada uno con sus propios estilos de combate y habilidades que podrás mejorar.

Lucha contra los diabólicos acólitos de Sauron, el Trol de las Cavernas, los Espectros del Anillo y los Uruk-Hai, desde las Minas de Moria hasta el Abismo de Helms.

A lo largo de esta épica aventura disfrutarás de entrevistas exclusivas con los actores, escenas de la película Las Dos Torres y la banda sonora original de La Comunidad del Anillo.





PlayStation 2 NEW LINE CINEMA





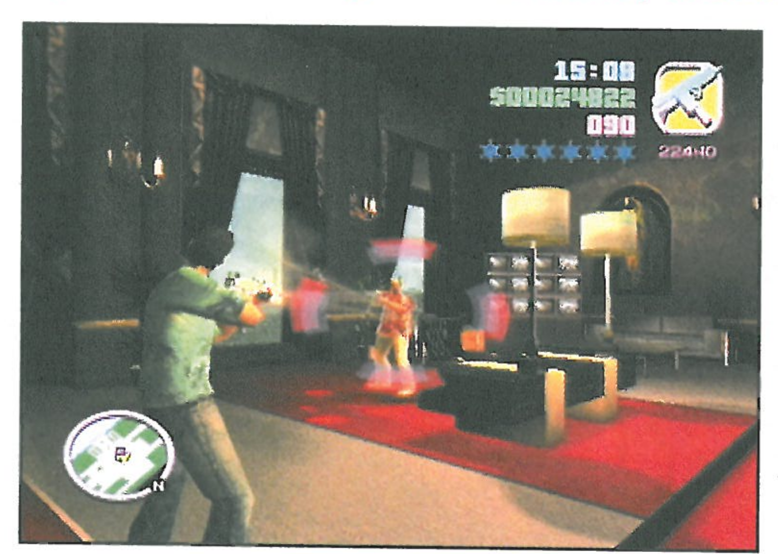
espana.ea.com

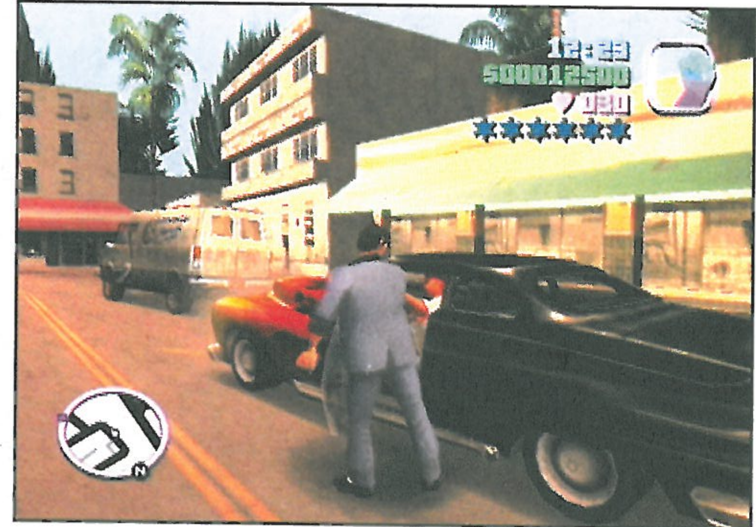
Compañía **Rockstar** | Precio **64,95 € (10.730 ptas.)** | Edad **+18**

GTA Vice City

Delinque bien, y no mires con quién...

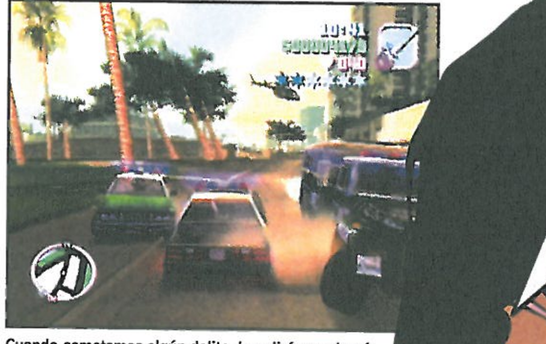
Si eres de los muchos que cayeron rendidos a los pies de *GTAIII*, te encantará saber que su esperada secuela es igual de alucinante y divertida, aunque todavía más explosiva...







Una nueva ciudad, más de 100 vehículos y cerca de 100 misiones son las principales señas de identidad de *Vice City*.



Cuando cometamos algún delito, la policía empleará todos los medios a su alcance para darnos caza.

Gracias a su alucinante jugabilidad, *GTAIII* se metió el año pasado a todo el mundo en el bolsillo. Esta secuela, aunque no supone un verdadero salto de calidad, sí que aporta muchas novedades y mejoras que entusiasmarán a su legión de seguidores.

EL PRINCIPAL CAMBIO RESPECTO A *GTAIII*, es que *Vice City* se ambienta en los atractivos años 80. Así, absolutamente todo, desde los coches al aspecto de los personajes o la música, está adecuado a esta época, en la que el narcotráfico afloraba y series como Miami Vice, marcaban estilo. Gracias a este caldo de cultivo, y una ciudad ficticia con no pocos parecidos a Miami, *Vice City* crea un entorno más veraniego, cálido, sólido y creíble que el de *GTAIII*,

Corrupción en Miami... ¿o en PS2?

Tommy Vercetti, el protagonista, afronta algunas misiones en compañía de Lance, un personaje de color que le da fuego de cobertura... y algún que otro quebradero de cabeza. Este detalle, junto con la ambientación playera de los años 80, no hacen si no recalcar aún más la clara influencia de la serie Miami Vice (Corrupción en Miami) en el juego.

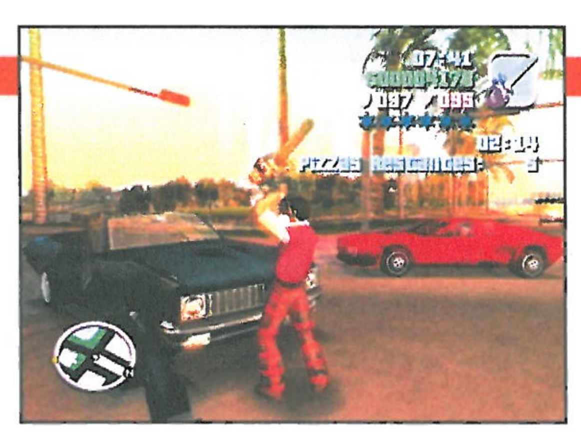


El ambiente playero, con palmeras, gente en bikini y mucho sol, es una de las señas de identidad de *VC*.



La pareja de policías Crocket y Tubbs de la serie Miami Vice tienen su reflejo en los dos protagonistas de *VC*.

Las misiones son de lo más variado: proteger un intercambio, competir contra una banda de moteros, rescatar a un compañero...



Las cotas de interactividad se han disparado: ahora podemos romper zonas de los escenarios, destrozar la chapa de los coches, pinchar sus ruedas...





en el que numerosos personajes propios de la época (moteros, nuevos ricos, extravagantes músicos...) nos encargarán los más enrevesados "trabajitos", que son la verdadera gracia del juego. Y es que las misiones resultan en su conjunto más variadas y diferentes entre sí, y además explotan a las mil maravillas todas las novedades jugables. No faltan las persecuciones en moto, los "asaltos" a una mansión desde helicóptero, los destrozos en el interior de un centro comercial... En fin, mil y una "lindezas" reservadas, una vez más, a los mayores de 18 años, porque otra cosa no, pero está bastante "subidito" de tono. Si cumples el requisito de la edad, ten por seguro que vas a disfrutar aún más que con *GTAIII*.

LO MEJOR ES QUE LAS NOVEDADES no acaban aquí. Aparte de poder conducir vehículos por aire, agua y tierra, escuchar cerca de 9 horas de música real de los 80, utilizar más de 30 armas o disfrutar de unas increíbles secuencias de vídeo, también es posible realizar otras acciones completamente nuevas, por ejemplo, comprar heladerías o clubes de striptease e incluso pisos francos, para salvar la partida y esconder armas. Y aún hay más: la Inteligencia Artificial de los enemigos y de los peatones ha mejorado, los gráficos son mucho más nítidos y detallados...

Conviértete en un matón a sueldo y elige qué trabajitos quieres cumplir. Para sobrevivir en Vice City todo vale.

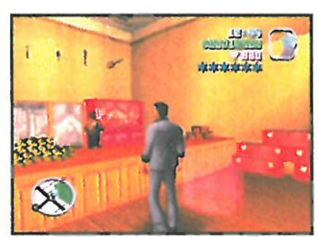
Por mucho que os digamos, lo cierto es que no hay nada como ponerse delante del juego y empezar a disfrutarlo: sólo así os daréis cuenta de la inmensa magnitud y de la inimitable sensación de libertad que es capaz de ofrecer *Vice City*. Pese a ello, algunos dirán que es muy parecido a *GTAIII*, otros que no aporta nada nuevo, pero de verdad, hasta que no os montéis en una moto, os cambiéis de ropa o escuchéis el "Billie Jean" de Michael Jackson, no habréis descubierto ni una mínima parte de la esencia del juego. Para nosotros, desde luego, es un juego auténticamente imprescindible, tanto si conoces las virtudes de *GTAIII* como si no. Es uno de los mejores juegos de estas Navidades, sin duda.

Una ciudad a tus pies

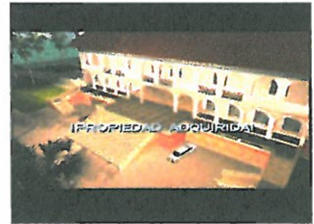
Otro de los grandes cambios de *Vice City* respecto a *GTAIII*, es que ahora progresamos en la escala del crimen, es decir, pasamos de simple matón a ser alguien importante, que puede comprar negocios, garajes y pisos francos. Eso sí, también podemos desempeñar trabajos tradicionales, como repartidor de pizzas...



Ahora disponemos de detallado mapa.



También podemos acceder a tiendas...



...¡e incluso "hacernos" con mansiones!



Tampoco faltan los trabajos "normales".

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (1.888 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 · Sonido 10 · Diversión 10 · Duración 10 · Calidad/Precio 9

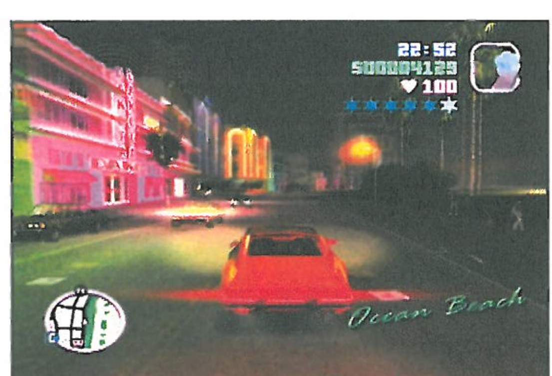
↑ Pocos juegos ofrecen tanto (música, gráficos, duración y diversión) con un nivel tan alto.

↓ Gráficamente no supone un salto importante. Que no tengas 18 años para poder jugarlo.

Vice City es como *GTAIII*, pero a lo bestia. Un juego largo, divertido y siempre sorprendente. Muy pocos podrán resistirse a su encanto.



Tanto por el contenido como por el vocabulario, la violencia y el gore, *GTA Vice City* es un juego recomendado únicamente para mayores de 18 años.



Vice City no supone un verdadero salto técnico con respecto a *GTAIII*, pero sí introduce un montón de novedades, como reflejos, mejores efectos de luz...

Compañía **Take 2** | Precio **62,95€ (10.474 ptas.)** | Edad **+18**

GTA III

Amo y señor de las calles

Aunque este año la novedad es *Vice City*, *GTAIII* sigue siendo un referente para todos los seguidores de este controvertido género. Y por él no ha pasado el tiempo.

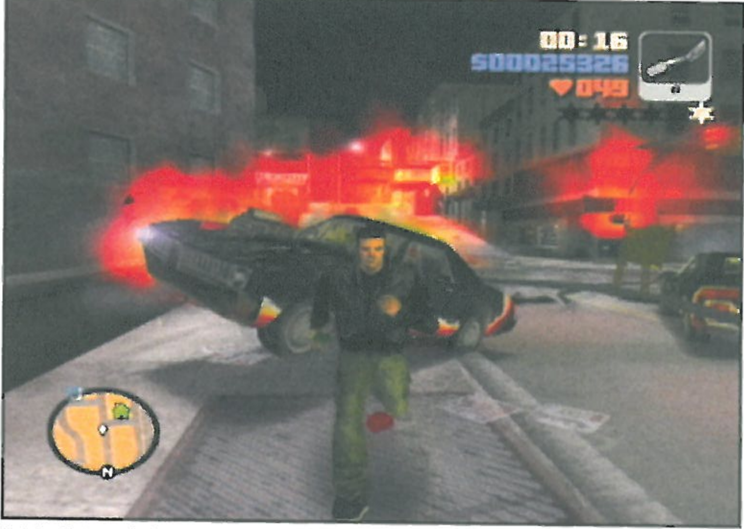
El pasado año se convirtió en el juego más vendido y aún ahora sigue siendo un referente en todas las listas de ventas. La razón es obvia, estamos ante un título genial, muy divertido y que sorprende por la cantidad de posibilidades que encierra y la libertad que ofrece al jugador.

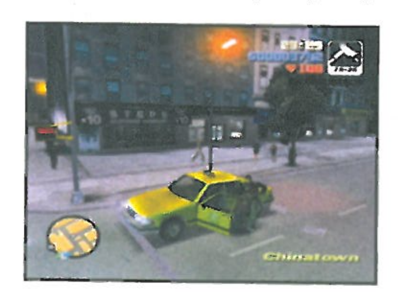
Como en los anteriores *GTA*, nosotros asumimos el papel de un matón que, para ganarse los "garbanzos", debe realizar todo tipo de trabajos sucios, ya sea como chófer, pistolero o lo que se ofrezca. En total, *GTAIII* encierra 73 "trabajitos" de lo más variado, que se reparten entre los distintos mafiosos que controlan las tres ciudades del juego.

En función de la tarea que nos encarguen, pilotaremos distintos vehículos, desde camiones de la basura a limusinas, ya sea para llevar a unos cuantos pasajeros o para hacerlos explotar en un lugar determinado. También podemos hacer uso de un no menos extenso arsenal para abatir a un capo rival o proteger a un compañero. Todos estos encargos están unidos por una fabulosa historia de fondo, lo que sumado a la increíble libertad que ofrece, da como resultado un juego con enormes posibilidades, ya sea a pie o en coche, y eso sin contar con las curiosidades y juegos extra que encierra, como poder convertirnos en taxistas.

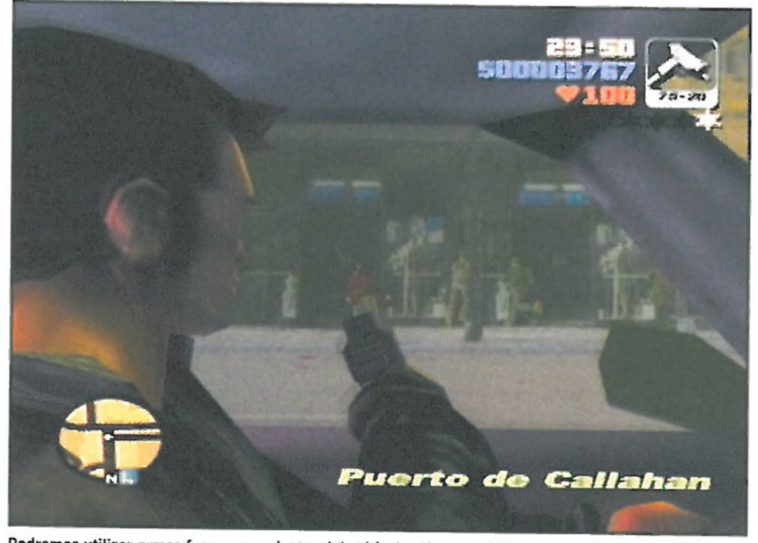
Por otra parte, su apartado técnico no desmerece con el del nuevo *Vice City*, ofrece menos efectos gráficos, pero presenta tres urbes gigantescas, efectos de luz en tiempo real, espectaculares explosiones... Y lo mejor es que todo se mueve de manera excepcional.

Por todas estas posibilidades, con *GTAIII* la diversión está más que garantizada, siempre y cuando superes la mayoría de edad, ya que el juego es violento y cuenta con un vocabulario más bien subido de tono. Si cumples este requisito, tienes juego para rato, fácilmente para unas 60 ó 70 horas. En resumen, aunque tengas pensado hacerte con *Vice City*, no te olvides de su antecesor, seguro que no te arrepientes.


Podrás pilotar cualquier coche que te agencies, pero cuidado con tu conducción o estallarán.







Podremos utilizar armas fuera como dentro del vehículo. Algo muy útil para cumplir ciertos objetivos desde una distancia segura y con la vía de escape garantizada.

Mamá, por fin tengo trabajo

GTAIII se compone de 73 misiones de dificultad progresiva. En un principio seremos un mero chófer, pero tras demostrar nuestra valía los "encarguitos" se irán complicando, tanto en crudeza como en dificultad.


En algunas misiones tendemos que acabar, cuerpo a cuerpo, con otras bandas...


...o sacar de una redada a la chica del jefe. En *GTAIII*, casi todo es posible.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**




DUAL SHOCK 2 | M. CARD (212 Kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 9 | Sonido 10 | Diversión 10 | Duración 9 | Calidad/Precio 8

↑ La variedad de las misiones, los gráficos, la banda sonora... todo.

↓ Su elevado contenido violento. Por su precio, podía estar doblado.

Vice City puede ser el juego de las Navidades, pero por diversión y posibilidades, este *GTA III*, su antecesor, no le va a la zaga.




DISNEY SQUARESOFT
KINGDOM HEARTS
Sólo tú puedes llenar de Luz la Oscuridad.
Una sombra diabólica amenaza el universo. Tú eres Sora, y tendrás que empuñar la llave espada, que te dará todo el poder para derrotar al mal de los Sincorazón.
Con más de cien personajes de Disney y la aparición de los protagonistas de Final Fantasy, KINGDOM HEARTS reúne a dos de los nombres más grandes en el mundo de los videojuegos, en la mayor aventura épica de la historia. La Llave es el Coraje.
www.kingdom-hearts.com
PlayStation 2
PODER VALOR FANTASIA EL OTRO LADO

Compañía **Square** | Precio **64,95€ (10.807 ptas.)** | Edad **+13**

Final Fantasy X

¡¡¡Así lleguen otros diez más!!!

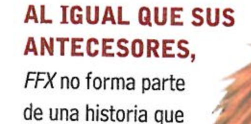


Final Fantasy X nos ha llegado "finalmente" con las voces en inglés y los textos en castellano. Por regla general, la traducción es bastante correcta durante todo el juego, e incluso encontramos bastante términos coloquiales.

La décima entrega de la mejor saga de juegos de rol de todos los tiempos supera con creces todo lo que hayas podido imaginar. ¿Estás preparado para dejarte envolver en su magia?

Los juegos de rol tienen, desde hace unos meses, un nuevo referente, uno de esos pocos títulos de los que se puede decir que lo tiene todo para llenar nuestras horas de diversión y magia, gracias a una historia tan compleja como bella y cientos de sorpresas más. Sí, *Final Fantasy X* es un título que llega al alma de todo el que lo juega, pero, será mejor que no nos precipitemos...

AL IGUAL QUE SUS ANTECESORES, *FFX* no forma parte de una historia que comenzara con el primer *FF*, sino que es una aventura independiente, con un principio y un final. De hecho, con sus predecesores sólo tiene en común algunos aspectos muy puntuales, como la base del sistema de combate por turnos, ciertos personajes y criaturas, una impecable banda sonora y, por supuesto, toda la magia que Square sabe imprimir a sus creaciones. Todos los demás elementos, desde la historia a los minijuegos, pasando por el sistema para evolucionar a los personajes, han sido creados de manera específica para esta entrega, que, para los que no se os dan bien lo de los números



Como es habitual en la saga, además de los minijuegos, no faltan las pruebas de habilidad y muchas otras sorpresas...



La cámara siempre se encuentra prefijada, algo bastante lógico viendo el nivel de detalle de todos los escenarios.

El juego entero destila un "look" menos futurista y está más cercano a los gustos asiáticos, tal y como nos confirmaron sus propios creadores. Eso se nota sobre todo en determinados paisajes y en las ropas y comportamientos de ciertos personajes.

Nuestro grupo llega a ser de 7 personajes, y cada uno de ellos tiene muy bien definidas sus habilidades y el tipo de enemigo para el que está mejor preparado.


Como siempre, no faltan las posadas para descansar, los puntos para salvar (la esfera de la izquierda) ni los paneles donde aprender más cosas sobre el juego.

¡¡Decidle adiós al Tiempo Activo!!

Una de las cosas que más ha cambiado en FFX, respecto de sus antecesores, es sin duda, el sistema de combates por turnos. En este caso, los cambios se han visto impulsados por el director de esta parte del juego, que en su día fue el encargado del sistema de combate de la saga *Front Mission*. Así las cosas, el sistema de Tiempo Activo se ha sustituido por turnos puros y duros, que se suceden a una velocidad de vértigo y que presentan las siguientes novedades:


Cambios en tiempo real: sin límite, podemos cambiar de personaje cuantas veces queramos en el combate.


Eones: son las mismas invocaciones de otros *FF* (Ifrit, Shiva...), pero se comportan como un personaje más.



Ataques Turbo: son como los ataques Límite de *FFVIII*, pero ahora, todos exigen ciertas dosis de habilidad.


Interactividad: con ciertos objetos del escenario, e incluso es posible tirar a enemigos por precipicios.

romanos, recordaremos que es la décima en una saga ya mítica.

Así las cosas, el "prota" de *FFX* es Tidus, un deportista de élite que vive del Blitzbol, una rara mezcla acuática de varios deportes de pelota, hasta que un buen día es teletransportado a un lugar desconocido, viajando en el tiempo mil años hacia el futuro. El culpable es Sinh, una terrible personificación de los pecados del hombre que, con las catástrofes naturales que provoca y los ataques de sus monstruosos secuaces, está acabando con la vida del planeta. La única esperanza está en los Invocadores, hombres y mujeres capaces de acabar con Sinh gracias a la ayuda de los Eones, los espíritus de antiguos invocadores. Para hacerse con sus favores, los Invocadores recorren los templos de Spira, el mundo en el que transcurre el juego, y ganan su confianza por medio de la oración.

En este extraño hábitat, tan distinto a donde él vivía hasta ahora, Tidus pronto conoce a Yuna (una joven Invocadora), y a sus guardianes, con los que se embarca en un largo viaje sin retorno a través de Spira, en el que tienen cabida mil y una aventuras repletas de todo tipo de emociones, como la tristeza, la amistad e incluso quién sabe, quizás el amor también...

FFX es una oportunidad única para vivir una inolvidable experiencia y conocer el mejor rol de PS2.

ESTE COMPLEJO ARGUMENTO se plasma en varias zonas o áreas de juego, que, por primera vez en la saga, son completamente 3D durante toda la aventura. Por un lado, están las zonas de exploración, como las aldeas y caminos, por otro los escenarios donde se producen los combates y, por último, las zonas por las que nos desplazamos de una aldea a la otra, que en esta ocasión no son los mapamundi clásicos.

Como podéis imaginar, en las zonas de exploración es donde se desarrolla una buena parte del argumento por medio de conversaciones y secuencias de vídeo y donde además podemos encontrar cofres con objetos, comprar armas, participar en divertidos minijuegos... En estas zonas también es habitual sufrir encontronazos con enemigos, tanto de forma aleatoria como forzosa, como sucede con los jefes finales. En ambos casos, nos enfrentamos a ellos en unos combates por turnos puros y duros, que han dejado atrás el sistema de Tiempo Activo que ha estado vigente desde *FFIV*.

Gracias a este cambio, que está respaldado por la enorme cantidad de novedades que presentan los combates, todos estos enfrentamientos resultan ahora mucho más rápidos y »

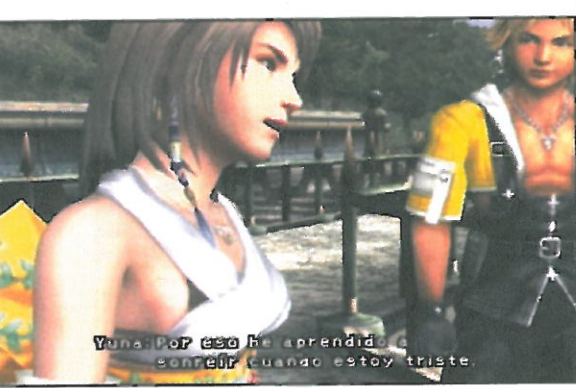
Minijuegos, extras y mil sorpresas más

Durante las más de 70 horas de juego que puede encerrar FFX, asistimos a un buen número de divertidos minijuegos y muchas más sorpresas, que van desde partidos de blitzbol a buscar tesoros con chocobos o ¡¡¡hasta esquivar rayos!!!



El blitzbol se desarrolla por turnos, como las peleas.

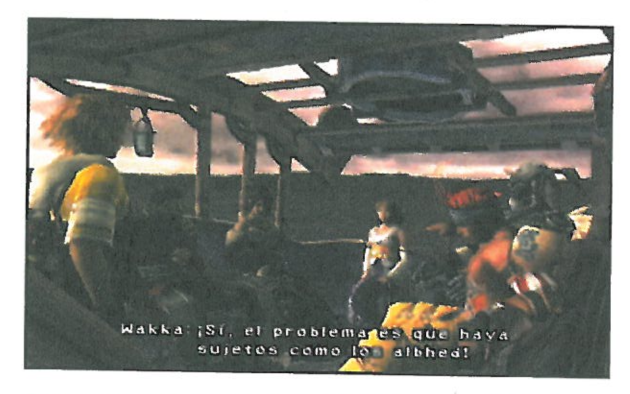

Con los chocobos disfrutamos de varios minijuegos.



La expresividad de los rostros es una nota común en cualquiera de los vídeos con primeros planos de los personajes... ¡¡¡si es que parecen humanos, leñe!!!



Las CGs son la guinda a un apartado gráfico sin fisuras, y suelen estar reservadas a escenas espectaculares, como la entrada a una ciudad.





A las criaturas clásicas del universo *FF*, como los chocobos o bastantes enemigos del bestiario, se suman unos cuantos seres nuevos, que otorgan al juego ese tono épico-fantástico que tanto nos gusta a todos los seguidores de la saga.

Final Fantasy X es al Rol lo que Metal Gear Solid 2 a la Acción: una obra maestra que explota la potencia de PS2.

» dinámicos, y hacen gala de un tono un poco más estratégico, puesto que que cada personaje tiene bien definidas todas sus habilidades y funciones.

Por último, el mapamundi clásico, en el que teníamos una nave, la miniatura del personaje, o un chocobo para desplazarnos entre aldeas y ciudades, se ha sustituido por los llamados "Recintos de las Pruebas", que están dentro de los Templos y que, en esencia, son puzzles en laberintos, relacionados con la colocación de unas esferas, y en los que además empujamos o arrastramos objetos.

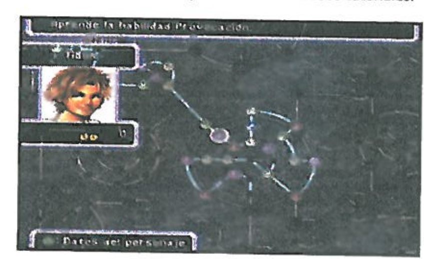
Como podéis imaginar, todos estos cambios e innovaciones son tan sólo la punta del iceberg y se extienden por todas las facetas del juego, desde la posibilidad de mejorar nuestras armas con objetos, a enseñar nuevas habilidades a los Eones o a la propia forma de ejecutar los ataques Turbo (en anteriores capítulos se llamaban Límites); sin olvidarnos de la evolución de los personajes, que deja atrás los Puntos de Experiencia para presentar un completo Tablero de Desarrollo, a través de un sistema de lo más ingenioso. Vaya, que las novedades no parecen tener fin y eso es lo que los seguidores de la serie queremos en cada entrega.

Renovarse o... cambiarlo todo

A cada nuevo paso que damos en el juego, un cuadro de texto nos va enseñando los cambios y novedades que se nos presentan, ante minijuegos, pasando por la Tabla de Desarrollo o el mecanismo de los Recintos de la Prueba, que al fin y al cabo son puzzles. Todo esto, y mucho más, está estupendamente explicado en numerosos tutoriales.



Los escenarios alcanzan un nivel increíble.

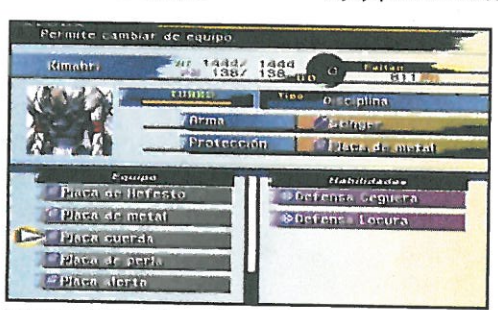


En este menú hacemos evolucionar a cada personaje.

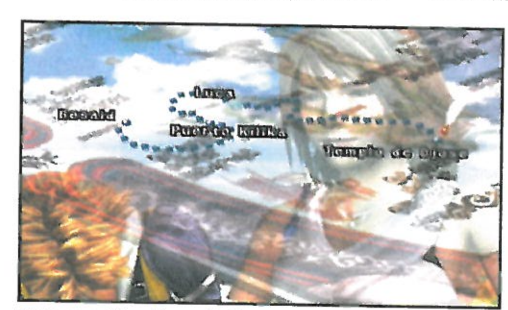


Para resolver los puzzles, cogemos o empujamos objetos.

EN TODO SU APARTADO TÉCNICO, *FFX* supone una verdadera ruptura con lo visto anteriormente en la genial saga, principalmente porque el nuevo hardware (el de PS2) ha abierto nuevas posibilidades, y eso se ha notado muy claramente. Por eso, se entiende que Square haya dedicado más de dos años al desarrollo del juego y a la investigación del hardware de la consola, algo que se deja ver en el resultado final, sólo definible como absolutamente impecable. Sin miedo a equivocarnos, podemos decir que, hasta ahora, sólo en FFX se ha utilizado con plenitud el Emotion Engine de PS2, incluso por encima de lo visto en *Metal Gear Solid 2*. Y esto se nota sobre todo en el diseño de los protagonistas, así



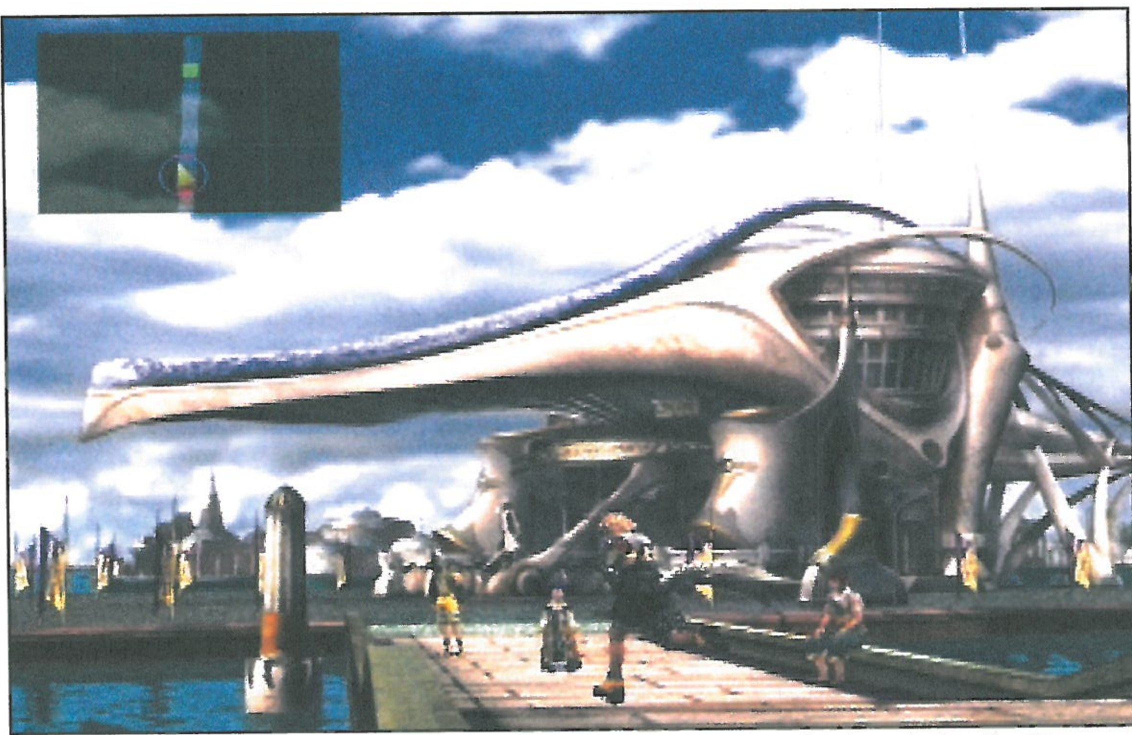
Este es el aspecto de los menús de *FFX*, que apuestan por la sencillez frente a la complejidad que tenían en el anterior, *FFIX*.



El mapamundi ha sido sustituido por esta especie de secuencia al estilo de "Indiana Jones" que nos muestra nuestro itinerario.

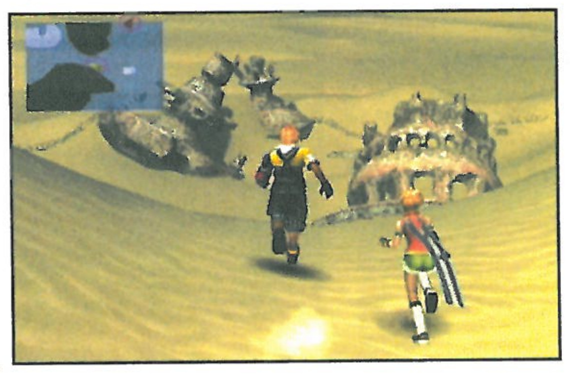


La misión principal del juego consiste en acabar con el malvado Sinh, para lo que tenemos que visitar todos los templos de Spira.



Hay fondos que parecen ser 2D, pero lo cierto es que todo, absolutamente todo lo que vemos en pantalla es poligonal... ¿a qué es impresionante?





como el de sus animaciones, tanto las corporales como las faciales. Durante el juego los vemos bostezar, abrazarse, reír, llorar, hacer muecas, o expresar sentimientos como rabia, dolor o "pasotismo". Incluso tienen gestos, como mover los labios sin hablar, mostrando una complicidad entre ellos casi humana. No hay duda: los protagonistas de *FFX* son los personajes mejor animados y más vivos de la historia del videojuego.

Los escenarios también son para comprarnos un babero. Presentan en pantalla cientos de objetos con movimiento: árboles, animales, banderas, personajes... y con un montón de efectos visuales, como unos realistas reflejos sobre los objetos metálicos o niebla volumétrica. Encima, la guinda de la tarta la ponen, las CGs, o sea, todas las secuencias de vídeo, que también suben mucho el listón. En suma, un juego que entra por los ojos... y lo hace a lo "bestia".

EL BUEN HACER DE SQUARE también se deja ver en otros aspectos, como la inclusión de voces en los diálogos (aunque no han sido dobladas al castellano) o la posibilidad de disfrutar de la calidad del sonido 5.1 durante las secuencias de vídeo, algo que ha sido posible al utilizar el DVD como soporte para el juego. No obstante, pese a este afán por explotar las posibilidades tecnológicas de

La edición PAL de FFX nos llega con un DVD adicional lleno de vídeos y demos de otros juegos de Square.

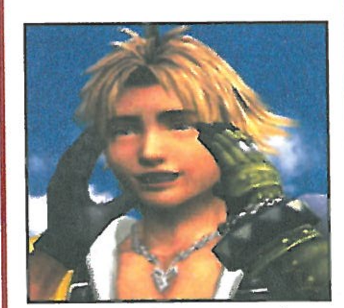
PS2, Square se ha olvidado de un "pequeño" detalle, pero importante para el mercado europeo: la conversión PAL no ha sido buena, no incluye selector 50/60 Hz, y presenta las bandas negras más grandes que hemos visto nunca. Con todo, el juego se mueve a la misma velocidad que el japonés, aunque no deja de dolernos el hecho de que nos hayan "robado" un 20% de la pantalla... Eso sí, esto no es impedimento para que disfrutemos del mejor juego de rol que PS2 puede ofrecer en este momento, y que además es el más largo, completo, divertido de su catálogo, y con el inimitable sello de calidad de Square.

La aventura que podemos vivir en compañía de Tidus y Yuna es una experiencia única, tanto por argumento, por exhibición técnica y por las posibilidades de juego. Junto a *MGS2* es una compra prácticamente imprescindible.

Tanto si conoces la magia de la saga *FF* como si no, deberías dejar de probarlo. Por muy poco que te gusten las aventuras, seguro que tú también caerás a sus pies.

Un prota con tres rostros diferentes

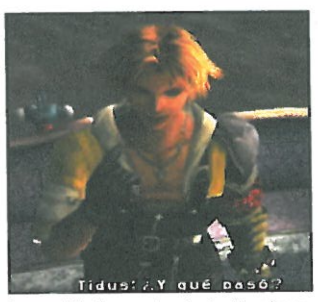
Es tal el nivel de detalle de FFX, que la consola no puede mostrar siempre a los personajes con la misma calidad, y por este motivo podemos distinguir entre tres rostros distintos: durante el juego normal, durante las CG y durante los diálogos. Es, con las bandas negras de la versión PAL, otro de los "defectos" del juego.



Primeros planos durante conversaciones.



Durante las secuencias CG.



La cara "fea" para el resto de situaciones.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**







DUAL SHOCK 2 · M. CARD (62 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 10 · Sonido 10 · Diversión 10 · Duración 10 · Calidad/Precio 10

↑ Una aventura absolutamente única, tanto por su duración, su argumento, sus gráficos...

↓ Una y mil veces, la pésima conversión al sistema PAL, y el hecho de no estar doblado.

Como MGS2, FFX es un auténtico imprescindible, una obra de arte que con una impecable factura técnica toca la fibra sensible.



Compañía **EA Games** | Precio **64,95€ (10.807 ptas.)** | Edad **+18**

MOH Frontline

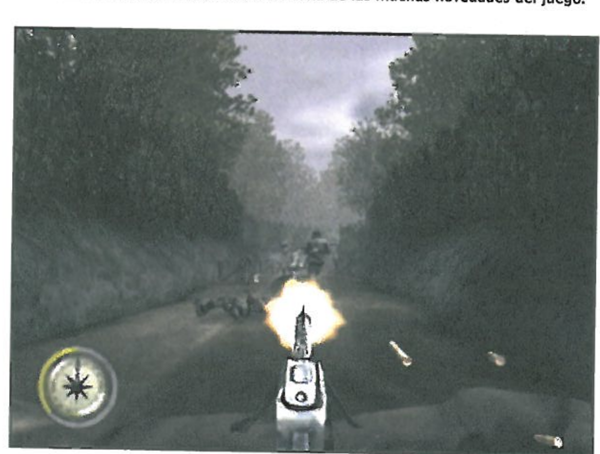
Soldado ¡Europa y PS2 te necesitan!

El suceso histórico más triste del siglo XX es una vez más el hilo conductor de la saga *Medal of Honor*, que se estrenó en PS2 potenciando ¡y en qué forma! todos los aspectos vistos en PSOne.



Si andamos cortos de munición, podemos "atizar" a los enemigos con el cañón de nuestra arma pulsando el botón R3. Una de las muchas novedades del juego.





Otro de los puntos fuertes de *MOH* está en la ambientación de cada una de las misiones y el sonido, en el que las armas suenan igual que los modelos reales.



En muchas misiones formamos parte de un escuadrón, y vemos cómo nos protegen a nosotros, o viceversa, al cumplir nuestro objetivo.

Solamente icieron falta dos entregas para que la saga de *Medal Of Honor* se convirtiera en todo un punto de referencia dentro de los shoot´em ups en primera persona con los que contó PSOne, gracias a varios factores como su realismo, su temática y su estupenda ambientación, tanto gráfica, como sonora. Ahora, todas estas virtudes también están en PS2 de una forma sólo definible como sobresaliente.

COMO EN ANTERIORES *MEDAL OF HONOR*, en *Frontline* nos convertimos en un soldado del ejército aliado que debe llevar a cabo las más complejas misiones durante la II Guerra Mundial, desde sabotear fábricas de armas, hasta destruir submarinos o robar unos planos importantísimos, y todo ello desde una perspectiva en primera persona. Como es lógico, para poder llevar a buen puerto estas tareas (y muchas otras más), nos tenemos que emplear a fondo: tanto en nuestra faceta "Rambo", o sea, haciendo uso de un extenso arsenal fiel como pocas veces a las armas reales de la época, como a nuestra vertiente a lo "Solid Snake", que nos lleva a disfrazarnos o a infiltrarnos por una zona sin hacer el más mínimo ruido. Así las cosas, es frecuente el cambio de registro de unas misiones a otras, si bien lo más habitual es que nos veamos en un submarino o en una ciudad arrasada por las bombas sufriendo más de un apuro con los enemigos y nuestra escasez de balas y energía.

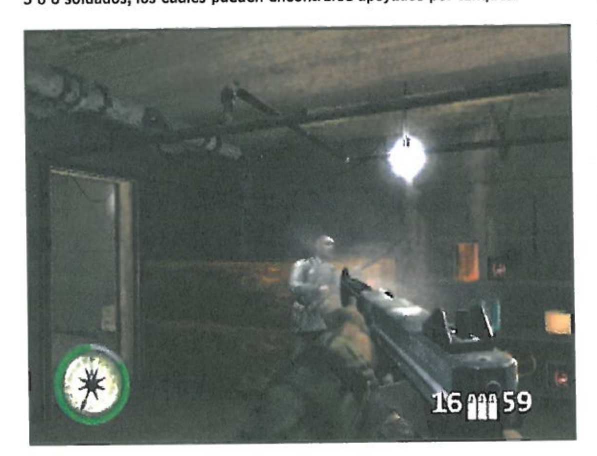
Comparado con los *MOH* de PSOne, *Frontline* supone un

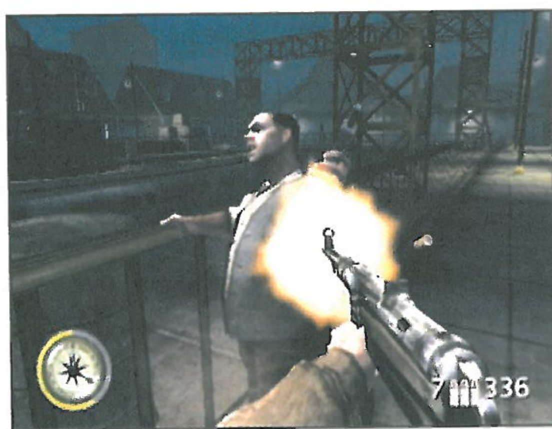


En *Frontline* es muy habitual que nos tengamos que enfrentar a grupos de 5 ó 6 soldados, los cuales pueden encontrarse apoyados por tanques.



Todas las armas que utilizamos son réplicas de modelos reales y, como os decíamos, hasta el sonido ha sido tratado con extrema fidelidad.





verdadero salto cuantitativo y cualitativo en todos los, permitidnos el chiste barato, "frentes" posibles. Salvo el diseño de un par de misiones y escenarios, que son demasiado parecidas a las de los juegos de PSOne, el resto es impecable.

EMPEZANDO POR EL DÍA D, el desembarco de Normandía (que es digno de verse, creednos) o algunos escenarios de la operación Market Garden, la cual tiene lugar en Holanda, *Frontline* amplia aún más el espectro de emociones de la saga aportando una sinfonía de novedades que parece no tener fin, como un desarrollo de las misiones bastante menos lineal, la inclusión de otros soldados aliados (compañeros nuestros) que son controlados por la consola, a los que debemos proteger, y que en muchas otras ocasiones nos ayudan, o civiles inocentes que pululan por los escenarios padeciendo en sus carnes la ira del ejército alemán.
Y todo esto, sin olvidarnos de la mayor variedad de objetivos que debemos cumplir, niveles más largos, enemigos más inteligentes, mejor animados y más hábiles, o unos gigantescos escenarios infinitamente más detallados y "anchos", que cuentan con un nivel de detalle sublime, y muy por encima de casi todos los shoot'em ups subjetivos que se pueden ver en PS2.

Con Frontline tenemos la sensación de que realmente estamos metidos en la primera línea de fuego.

Es fin, que *Medal Of Honor Frontline* es, junto con el reciente *Time Splitters 2*, el mejor shoot´em up subjetivo para PS2, y cuenta con una realización técnica de lujo y un desarrollo que sólo podemos calificar como apasionante. Pero como todo, también tiene sus fallos. El más grave de todos es la no inclusión de un modo Multijugador, algo inexplicable, junto a unas minúsculas ralentizaciones que se producen cuando nos encontramos en un escenario demasiado sobrecargado. Por lo demás, si disfrutaste con *MOH* en PSOne, amigo, prepárate para pasarlo en grande...

En el amor y en la guerra...

... todo vale, o al menos, eso dicen. Por este motivo, durante el desarrollo del juego tenemos que llevar a cabo todo tipo de tareas para acabar con los planes de los soldados alemanes, desde sabotear sus camiones a utilizar su artillería pesada para acabar con las reservas de gasolina (1 y 2). Además, durante las misiones podemos ver cómo trabajan otras fuerzas aliadas, como la infantería o la aviación (3).



1. Entre los objetivos a cumplir no faltan las típicas operaciones de sabotaje.



2. Como es habitual, también usamos la artillería alemana, como este cañón.



3. Tampoco es infrecuente ver sobrevolar nuestra cabeza a los aviones aliados.

Guiños y referencias a Spielberg

Desde el comienzo del juego, somos testigos de un buen número de guiños y ciertas referencias a "Salvar al Soldado Ryan", que se plasman sobre todo en el Día D o en la conquista de un puente. Si habéis visto la mencionada película de Spielberg, seguro que sabréis perfectamente a qué nos estamos refiriendo sólo con mirar las imágenes...



Como en la película, el desembarco alcanza unas elevadas cotas de crudeza visual...



...y otras escenas, como ésta, recuerdan a uno de sus protagonistas, el francotirador.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**





DUAL SHOCK 2 · M. CARD (120 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN



Gráficos 9 · Sonido 9 · Diversión 9
Duración 8 · Calidad/Precio 9

¡¡No estamos solos haciendo la guerra!! El Día D, los estupendos gráficos, el sonido...

No se ha incluido un modo Multijugador. En ocasiones se ralentiza un poco.

Frontline divierte e innova a partes iguales, y nos hace sentir como un soldado de la II Guerra Mundial, gracias a su innegable calidad.



9

Compañía **Konami** | Precio **49,95€ (8.311 ptas.)** | Edad **+18**

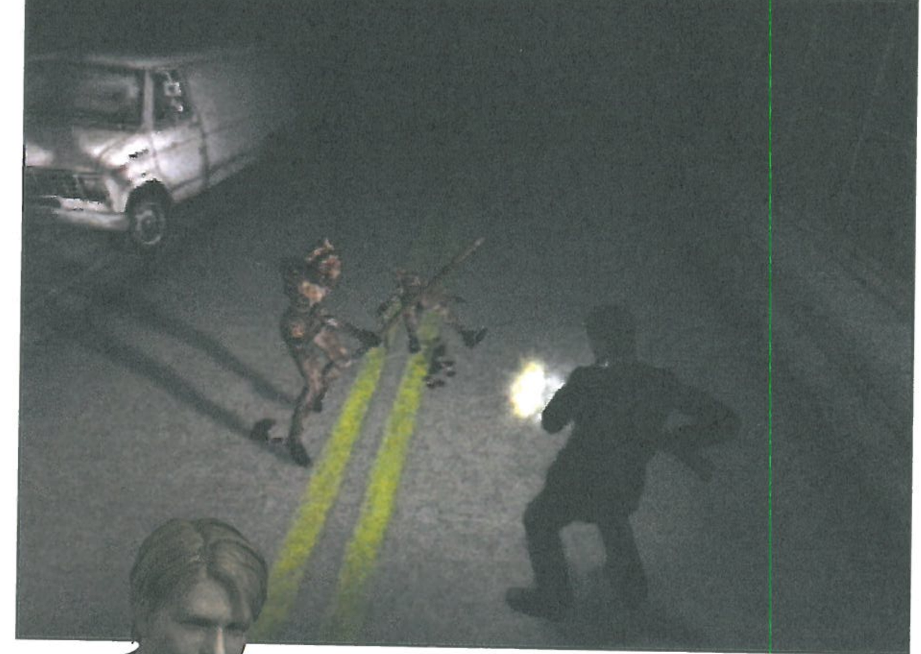
Silent Hill 2

El terror tiene nombre propio

Un apacible pueblecito sumido en la más profunda de las oscuridades, un hombre armado con la tenue luz de una linterna y una legión de criaturas del más allá... ¿os suena de algo?



Al terminar el juego accedemos a nuevas opciones, pudiendo eliminar el ruido de la imagen o aumentar la munición, y tenemos más armas, como la motosierra...



Al comenzar el juego escogemos entre tres niveles de dificultad de los puzzles y de la acción, algo que ayudará a los menos hábiles.



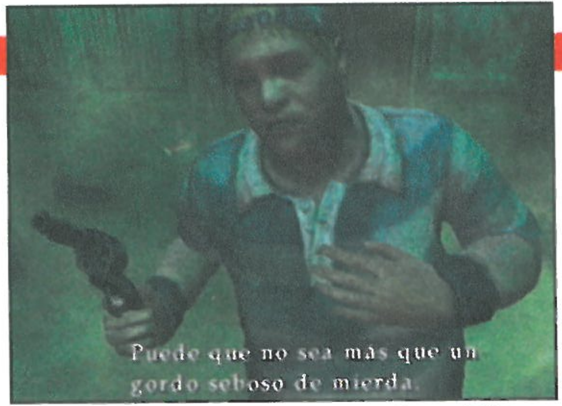
Dependiendo de nuestras acciones a lo largo de la aventura, podemos acceder a un total de cinco desenlaces completamente diferentes, a cual más interesante.

A la hora de hablar de *Silent Hill*, casi sobran las presentaciones, ya que ha sido el único título de PlayStation capaz de infundir verdadero terror. Algo que también se repite en esta oscura secuela.

RESPECTO A SU ANTECESOR, *Silent Hill 2* sólo conserva el nombre del pueblo que da título al juego y la ya clásica, tétrica y agobiante ambientación. El resto es completamente nuevo. Hasta el protagonista está de estreno. James Sunderland es un tipo que recibe una carta de su difunta esposa, en la cual le cita en Silent Hill... Es éste un excepcional punto de partida que nos invita a recorrer un sinfín de nuevas localizaciones, como un hotel, una cárcel o un museo, mientras conocemos a un siniestro grupo de personajes secundarios, que destacan por jugar al despiste psicológico.

La ambientación es única, oscura, desquiciante y juega con la luz y el sonido como pocos juegos lo hacen, por no hablar de la recreación de todos los escenarios, repugnantes, y con un nivel de detalle elevadísimo. La sensación de agobio es tal, que en más de una ocasión el "cuerpo" nos pide dejar de jugar para reponernos... o sea, que en temas técnicos *Silent Hill 2* cumple con su "oscuro" objetivo de agobiar al jugador.

En contrapartida, al entrar en profundidad en el juego, *Silent Hill 2* tiene carencias que no tenía su antecesor,



Por suerte para todos, la traducción del juego es sencillamente brillante.

Cada sala de *Silent Hill 2* desprende una suciedad y una mal gusto muy alto.

Esto sí que no me suena de nada...

La mayor parte de los aspectos del juego, desde el sistema de control al propio desarrollo de la aventura, se parecen a los del original, si bien también hay novedades. Las más llamativas son estas dos: proteger a una de las chicas, María de los ataques de los enemigos o remar en una barca, algo que resulta aún más divertido en el nivel alto de dificultad. Sorpresas también hay, aunque éstas es mejor que las descubráis por vosotros mismos...

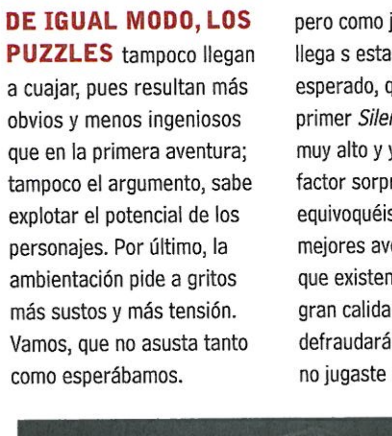


En ciertos momentos protegemos a María, una chica extrañamente parecida a Mary.



En algún momento de la aventura, cruzamos un gran lago remando en una barca.

quizá porque esperábamos demasiado de este título. Son pequeños detalles, pero sumados todos, le dejan al jugador con la sensación de que falta algo. El primero, y más "sangrante", es el mismo comienzo del juego. La pesadilla que servía de arranque al primer *Silent Hill* contrasta brutalmente con el frío comienzo de la secuela, en el que corremos durante unos 10 minutos alrededor del pueblo, sin sufrir ningún sobresalto. Después de este "entrenamiento" de fondo, no resulta congruente que James no sienta ni una pizca de miedo al plantar cara a las extrañas criaturas: Por sus reacciones casi parece normal liarse a "apalear" a una deformidad.



La edición PAL del juego nos ofrece un vídeo DVD lleno de material extra, como vídeos y galerías de imágenes.

DE IGUAL MODO, LOS PUZZLES tampoco llegan a cuajar, pues resultan más obvios y menos ingeniosos que en la primera aventura; tampoco el argumento, sabe explotar el potencial de los personajes. Por último, la ambientación pide a gritos más sustos y más tensión. Vamos, que no asusta tanto como esperábamos.

Esto hace que *SH2* no logre el clímax, el nivel de horror que tan malos ratos nos hizo pasar el juego original. Eso sí, como aventura es muy buena, pero como juego de terror no llega s estar a la altura de lo esperado, quizás porque el primer *Silent Hill* dejó el listón muy alto y ya no existe el factor sorpresa. Pero no os equivoquéis, es de las mejores aventuras de miedo que existen en PS2 y, dada su gran calidad, seguro que no defraudará a nadie y menos si no jugaste al primero.

Los lugareños de Silent Hill

Los enemigos de la nueva entrega también tienen cierta culpa de que *SH2* no sea tan terrorífico como lo era el juego original: Son demasiado lentos y previsibles, y su diseño no es tan bueno como el de las criaturas del primer *Silent Hill*. Lástima.



Los más habituales son humanoides que abren su tórax para escupir líquido... puaj.



La incorporación más ridícula: camas con piernas que corretean por el techo.



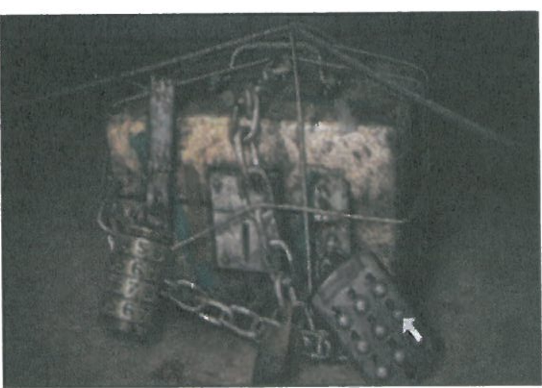
A estas alturas ¿quién no conoce a las empleadas del sistema sanitario de *SH*?



Esta cosa piramidal es como Némesis de *RE3*: hasta el final no acabamos con él...



En esta secuela tampoco falta esa versión sucia y oxidada, y sangrienta de Silent Hill, que tanto miedo nos daba, pero ahora, aún más aterradora.



Los puzzles de esta segunda entrega han perdido algo de gracia respecto del juego original, ya que muchos de ellos consisten en encontrar objetos.

FICHA TÉCNICA



Textos: **Castellano**	Formato: **Dvd**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (47 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 · Sonido 10 · Diversión 8 · Duración 8 · Calidad/Precio 9

↑ El apartado sonoro, los tétricos escenarios, la ambientación, la niebla volumétrica...

↓ Faltan sustos, más tensión, y un diseño mejor de los enemigos para provocar miedo.

No asusta como la primera parte, pero es una aventura sugerente, absorbente y divertida que no deja indiferente. De lo mejor del género.



Compañía **Sony** | Precio **59,95€ (9.975ptas.)** | Edad **+3**

Moto GP 2

¡Los motores rugen y el juez ya va a dar la salida...!

En un catálogo con muy pocos títulos dedicados a las carreras de motos, *Moto GP 2* es una gran opción para los amantes de este deporte de motor.

Aunque PS2 nos ofrece infinidad de juegos de velocidad, las motos siguen en un inexplicable segundo plano. Por esta razón es de agradecer que Namco desarrollara la segunda parte de *Moto GP*, el único título con la licencia oficial de la máxima competición de motociclismo.

Moto GP 2 continúa la línea arcade de su antecesor, y mantiene sus mismas virtudes: un manejo sencillo, una acertada sensación de velocidad y una fiel recreación de los circuitos y pilotos reales. Además, en esta nueva edición se han introducido una larga lista de novedades, entre las que destacan la posibilidad de competir lloviendo o un nuevo botón de acción, con el que podemos hacer caballitos o frenadas con la rueda delantera. Por supuesto, en temas gráficos también se nota evolución, sobre todo en los circuitos, que presentan un mayor nivel de detalle y una mejor sensación de velocidad.

El aspecto que más críticas recibió el primer *Moto GP* fue la escasez de circuitos, ya que de los 16 que componen el campeonato, sólo presentaba 5. Pues bien, esta secuela aumenta la cifra a 10 circuitos (cinco nuevos), lo que nos parece mucho más razonable. También el modo Desafío, en el que debemos superar retos contra el crono, ha duplicado el número de retos, y por tanto de extras y secretos, hasta la increíble cifra de 72. Desde esta modalidad podemos incluso descubrir un nuevo modo de juego, en el que nos mediremos con algunas leyendas del motociclismo. Tampoco faltan los clásicos duelos uno contra uno y el Modo Arcade, en el que podemos disputar una carrera sencilla con la moto que más nos guste.

Por todo ello, *Moto GP 2* es una gran opción para amantes de las motos, aunque todavía le falta un poco, en cuanto a opciones y circuitos, para ser el juego de motos definitivo. Si no eres un purista, a lo mejor te compensa más hacerte con el primer *Moto GP*, ahora en Platinum.



Moto GP 2 ofrece 10 circuitos, y entre ellos se encuentran Mugello, Assen, Le Mans y el de Cataluña.



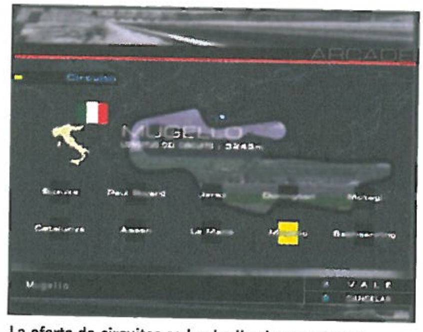




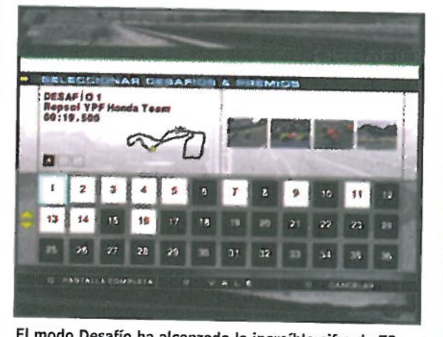
La recreación de motos, pilotos y circuitos es muy buena y la sensación de velocidad adecuada.

Licencia oficial

Moto GP 2 es el único con la licencia oficial de la gran competición de motociclismo, lo que significa que los pilotos y escuderías están actualizados. Además, Namco también ha ampliado algunos de sus modos de juego más representativos, como el Desafío, que ha doblado el número de pruebas.



La oferta de circuitos se ha duplicado respecto al anterior, aunque todavía no están todos...



El modo Desafío ha alcanzado la increíble cifra de 72 retos, con los que tenéis juego para rato.

FICHA TÉCNICA

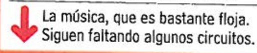
Textos: **Castellano**	Formato: **CD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-2**





DUAL SHOCK 2 · M. CARD (73 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 · Sonido 7 · Diversión 8 · Duración 7 · Calidad/Precio 7



↑ Todas las novedades en el control, los gráficos y los modos de juego.

↓ La música, que es bastante floja. Siguen faltando algunos circuitos.

Namco ha culminado un gran juego de motos, que tiene en su excelente control su principal virtud, aunque se queda algo escaso en opciones.



Todo sobre la Pottermanía



GUÍAS COMPLETAS PS2 PARA

- Harry Potter y la Cámara Secreta
- Harry Potter y la Piedra Filosofal
- Ratchet & Clank
- Jak & Daxter
- Crash Bandicoot

Y ADEMÁS, TODO SOBRE EL FENÓMENO: las películas, los libros, curiosidades....



148 páginas con soluciones completas

[YA EN TU QUIOSCO]

Compañía **Midway/Virgin** | Precio **52,95 € (8.810 ptas.)** | Edad **+3**

Haven: Call of the King

Plataformas y... mucho, mucho más



Como en todo buen plataformas que se precie, nuestro protagonista es capaz de realizar una gran variedad de movimientos que sirven de apoyo a la principal virtud del juego: su enorme variedad y sorprendente desarrollo.





Los amantes de las plataformas ya tienen un nuevo amigo que les invita a vivir una aventura apasionante.

Aunque el género de las plataformas no es en realidad uno de los más prolíficos en PS2, lo que sí es cierto es que sus contados representantes ofrecen calidad de la buena, como demuestran *Jak & Daxter* o *Ratchet & Clank*, a los que ahora se une *Haven*.

El argumento del juego nos cuenta la penuria de un pueblo esclavizado por un poderoso tirano galáctico, que sólo podrá ser derrocado por el elegido, es decir, nuestro protagonista, un joven llamado Haven.

Vale, el argumento no es muy original, pero es que Traveller Tales, sus desarrolladores, le han echado toda la imaginación al desarrollo, que ofrece una variedad que nos ha dejado impresionados.

Y ES QUE, ADEMÁS DE PLATAFORMAS, *Haven* incluye una increíble colección de vehículos y artefactos que van más allá de lo habitual. Así, entre salto y salto, y con una frecuencia sorprendente, se nos da la oportunidad de pilotar diversos vehículos, volar con un jetpack, disparar con un cañón... Además, no se trata de meros mini-juegos opcionales, sino de fases propias que se integran en el desarrollo de la historia, de forma que no queda más remedio que superarlas para avanzar. Algo que resulta, más que una obligación, toda una delicia, ya que logra que queramos seguir jugando sólo por saber qué nueva locura nos aguarda.

La finalidad de toda esta variedad de situaciones, es ir cumpliendo los diferentes objetivos planteados en cada zona, al más puro estilo *Jack & Daxter*. Entre nuestras misiones, está la búsqueda de ítems, rescates, desactivación de máquinas...

Para ello, tenemos a nuestra disposición un variado elenco de movimientos que van desde los típicos saltos dobles, hasta el uso de armas de fuego, escudos y sistemas de camuflaje óptico,

Con los bolsillos hasta los topes

Como es habitual en estos juegos, la recolección de objetos se hace imprescindible. Algunos son necesarios para poder pasar de nivel y otros nos dan artilugios extra con los que llegar a sitios inalcanzables de otra manera.

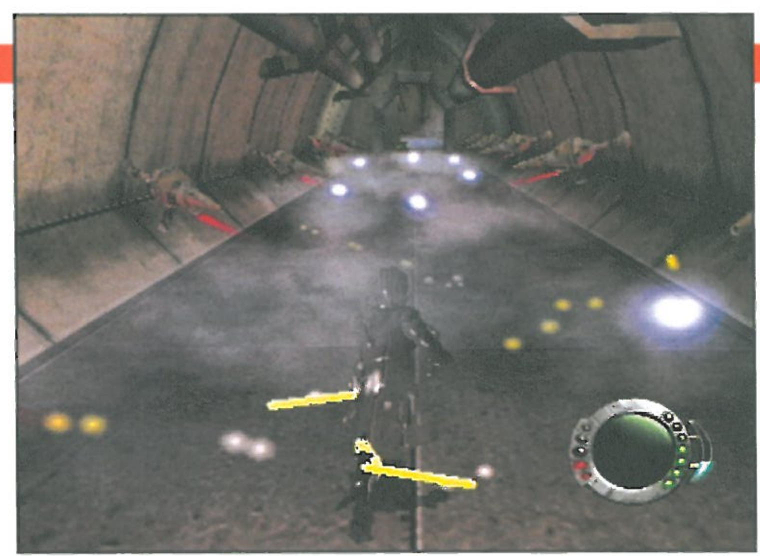


Las plumas de colores nos indican que podemos conseguir la ayuda de nuestro pájaro mascota robot.



En cada nivel hay una serie de llaves ocultas que suelen ser muy difíciles de encontrar.

Haven, el protagonista, usa como arma una especie de yo-yo que además podemos utilizar para las tareas más diversas, como hacer funcionar ciertos mecanismos o incluso como medio de transporte...



El apartado gráfico brilla a un excelente nivel. No sólo nos muestra enormes escenarios con una suavidad que asusta, si no que pone en pantalla algunos efectos tan sorprendentes como éste.





con los que podemos hacer frente a los muchos enemigos que encontramos, entre los que, por supuesto, se incluyen los típicos jefes de fin de fase.

NO HAN SIDO POCOS LOS JUEGOS QUE, en su afán por mezclar géneros, han descuidado un aspecto tan básico como la jugabilidad. En este caso podemos respirar tranquilos, ya que *Haven* hace gala, entre otras cosas, de un sistema de control impecable. Los saltos son siempre precisos y la cámara, un elemento tan peligroso en el género, se comporta de una forma bastante satisfactoria, y además siempre podemos manejarla de forma manual. Incluso las fases de disparos o conducción cuentan con un control preciso y adecuado. Y todo ello, arropado por un apartado gráfico más que notable que, sin llegar a las excelencias de los últimos títulos de Sony, presenta algunos detalles realmente espectaculares, como efectos de luz muy logrados, realistas transparencias o escenarios enormes. Mención especial merece la banda sonora, que nos regala algunas de las mejores melodías que hemos oído, con coros y música orquestada incluidos. Lástima que el doblaje sea tan malo...

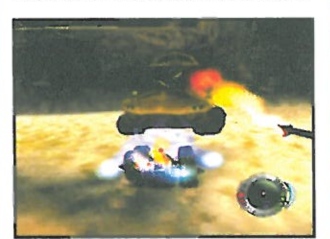
La gran virtud de Haven es su variado desarrollo, con un toque más adulto que el del resto de los plataformas.

Por último, tenemos que hablar de la duración, muy por encima de la media, lo que asegura semanas de diversión.

Todo esto, da forma a un título que, aunque llega de puntillas, merece toda vuestra atención. *Haven* es uno de esos juegos a los que, si les das una oportunidad, pueden colocarse de golpe entre tus favoritos. Una de las estrellas de esta campaña navideña.

Las plataformas no lo son todo

No sólo de saltos vive *Haven*... Con una frecuencia poco usual, podemos disfrutar de fases de conducción, de vuelo, de disparos, etc., siempre usando algún original artefacto. Así, tenemos que apagar fuegos usando un jetpack, ganar carreras de quads, avanzar a toda velocidad metidos dentro de una bola energética... Como veis, no hay sitio para la monotonía.



Conducir todo tipo de vehículos es otra de las divertidas opciones de *Haven*.



El uso de cañones a lomos de vehículos también está al alcance de Haven.



Entre las muchas posibilidades de Haven se encuentra el uso de un escudo.



Aunque no son excesivamente inteligentes, los enemigos son muy "cañeros".

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (76 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 · Sonido 8 · Diversión 10
Duración 8 · Calidad/Precio 9

↑ La increíble variedad de situaciones.
Algunas melodías son fabulosas.

↓ El doblaje deja mucho que desear.
Los escenarios interiores son un poco sosos.

Por variedad, duración y calidad técnica se coloca entre la élite de los plataformas y se convierte en una compra casi imprescindible.

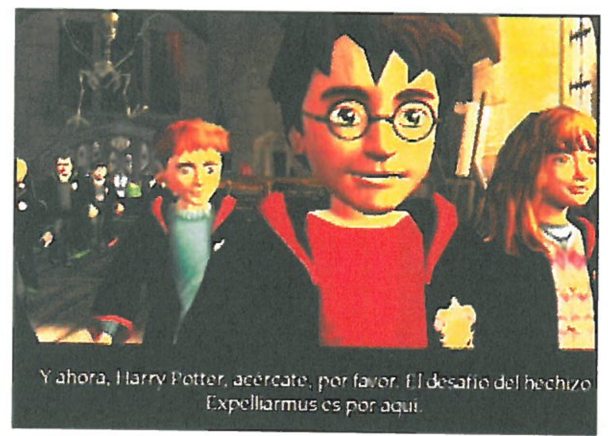


Compañía **EA Games** | Precio **65,95 € (10.970 ptas.)** | Edad **+3**

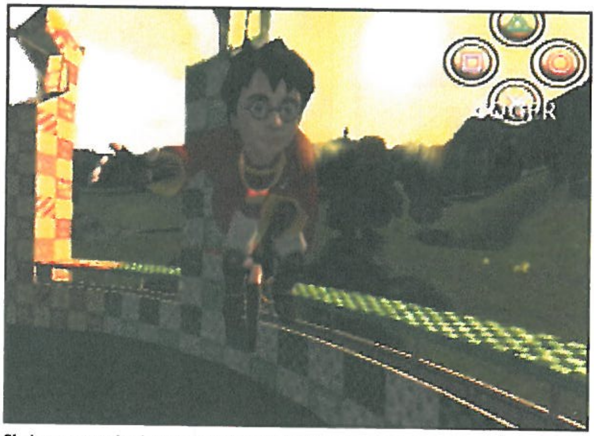
Harry Potter y la Cámara Secreta

El aprendiz de mago "madura" en PS2

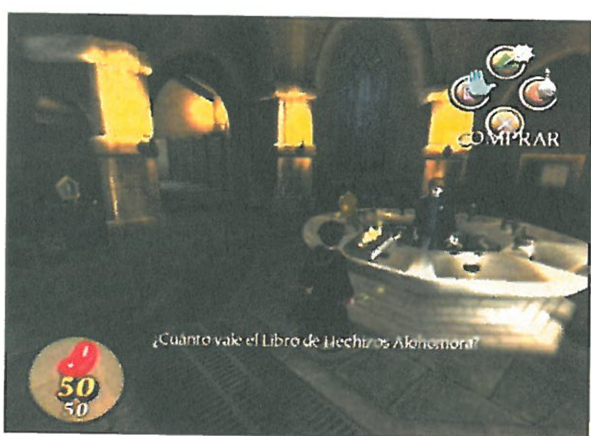
El mago más joven y conocido de la tierra protagoniza su segundo videojuego y al mismo tiempo se estrena en PS2 con una aventura mucho más fiel a la película que su predecesora.



Los modelos de los personajes, las vestimentas y la ambientación en general están están muy logrados, lo que nos ayuda a meternos en la trama.



Si algo caracteriza las novelas de Harry Potter, aparte de la magia, son los partidos de Quidditch, que por supuesto no faltarán en el juego.



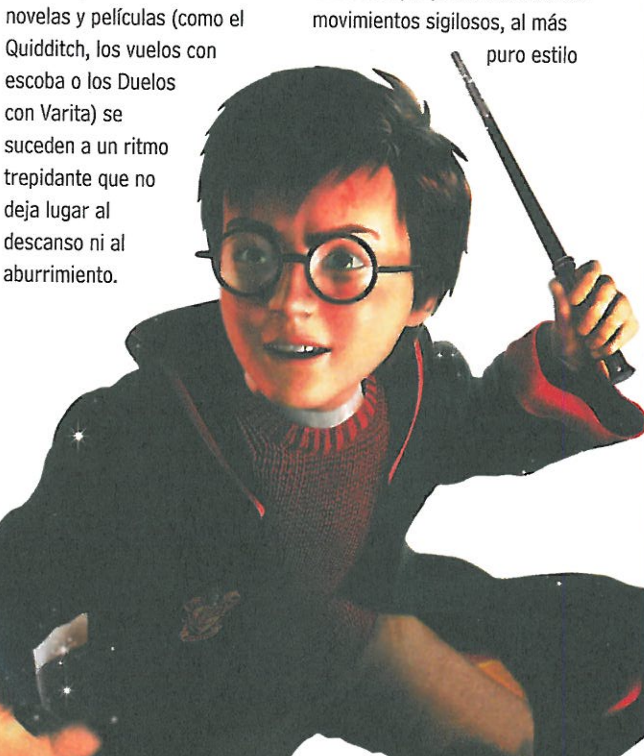
A lo largo de la aventura podemos recoger Grageas Bertie Bott, con las que comprar objetos y hechizos en la tienda clandestina de Fred y George.



La creación más conocida de J.K Rowling, con cuatro libros y dos películas a sus espaldas, también se estrena este año en PS2 compartiendo cartel con la versión de PSOne. Sobra decir que ambas ponen en pantalla fielmente los hechos de la segunda película, pero como es de recibo esta versión que nos ocupa, la de PS2, va mucho más allá.

LA CÁMARA SECRETA NOS CUENTA las peripecias del aprendiz de Mago en su segundo año escolar. A grandes rasgos, la aventura se centra en un nuevo peligro que sobrevuela el colegio Hogwarts y que es la excusa perfecta para volver a reunir a Harry con sus amigos y enemigos. Desde el mismo comienzo del juego, las aventuras, minijuegos y pruebas ya clásicas en las novelas y películas (como el Quidditch, los vuelos con escoba o los Duelos con Varita) se suceden a un ritmo trepidante que no deja lugar al descanso ni al aburrimiento.

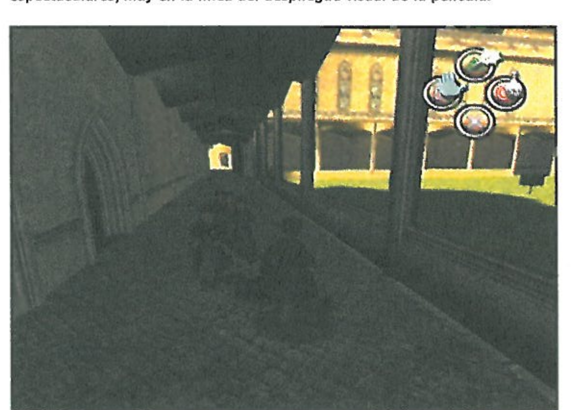
Como refuerzo a las pruebas ya conocidas, aparecen un buen puñado de novedades jugables, entre las que priman los nuevos movimientos sigilosos, al más puro estilo

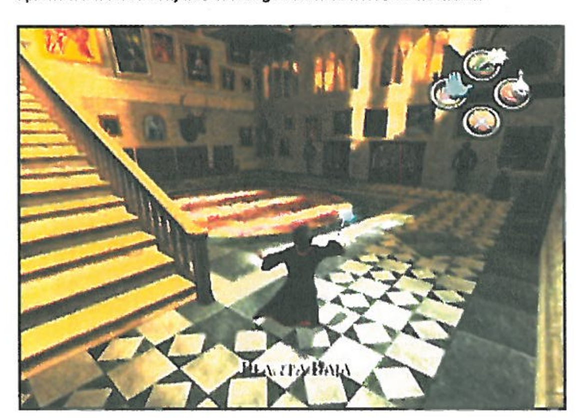




Muchos de los escenarios del juego resultan tan impresionantes como espectaculares, muy en la línea del despliegue visual de la película.

Harry puede utilizar la magia desde el principio del juego pero también aprenderá nuevos conjuros si recoge distintos libros de hechizos.





Metal Gear, los nuevos hechizos, la posibilidad de cambiar cromos con otros estudiantes o negociar con las Grageas de Berttie Bott. Todos estos elementos, y otros muchos, ofrecen en su conjunto una experiencia de juego mucho más variada, fantástica y divertida que la del primer juego de PSOne. Eso sí, lo que se mantiene intacto es la enorme cantidad de secretos, cromos ocultos y otros elementos capaces de prolongar su vida de manera considerable y que consiguen enganchar a cualquiera. De verdad, hasta que no hayáis "catado" este nuevo *Harry Potter* no descubriréis hasta qué punto ha mejorado en su salto a PS2.

LA PUESTA EN ESCENA con la que EA Games ha adornado el juego no es menos espectacular. A los siempre agradecidos diálogos doblados por los actores de la película, se une un despliegue gráfico que captura la verdadera esencia del universo Harry Potter. Un ejemplo: si habéis visto la película, en el juego encontraréis una perfecta reconstrucción de Hogwarts tanto en escala como en detalle, consiguiendo una sensación de grandiosidad y amplitud semejante a la

Si te gustó Harry Potter y la Piedra Filosofal, prepárate para disfrutar con las nuevas aventuras del mago.

vista en el film. Aplicad esto también a los rostros de los personajes, sus vestimentas y animaciones, y os haréis una idea aproximada del espectáculo que ofrece la *Cámara Secreta*. Y lo mejor es que todos estos elementos (escenarios, personajes, enemigos...) se combinan en pantalla a las mil maravillas, sin que el potencial de PS2 deje lugar al popping, a las ralentizaciones o a otros defectos gráficos. Lo dicho, un verdadero espectáculo.

A pesar de su innegable calidad y brillante puesta en escena, los menos fanáticos del fenómeno "Pottermanía", encontrarán el juego un poco infantil ya que, aunque no es fácil de completar al 100%, sí resulta sencillo de desarrollo. El resto, tienen ante si un título tremendamente fiel a la película y no menos divertido, que sabe cómo enganchar y asombrar, especialmente si tienes toda la imaginación necesaria para introducirte en el mágico mundo de Harry.

La vida en Hogwarts

Los retos y pruebas fueron la esencia del anterior *Harry Potter*, y esta versión no es menos. De hecho, esta seña de identidad se ha potenciado hasta límites increíbles.



Alguno de los retos que se presentan en el Castillo acabarán en combates.



Esta vez podrás cambiar los Cromos de Magos y Brujas con distintos alumnos.



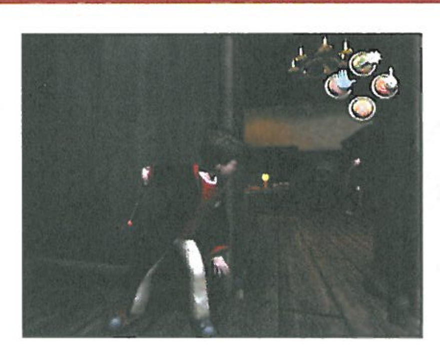
Cuando obtengas la Escoba podrás volar fuera del castillo y llegar a zonas secretas



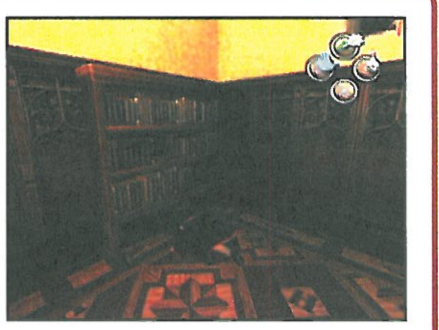
También hay muchos minijuegos, como éste, que consiste en lanzar gnomos.

Harry "Snake"

Ha pasado un año y Harry ha crecido no sólo en su faceta de mago. Ahora puede desempeñar acciones más "físicas" que en los juegos de PSOne. Las más curiosas parecen estar copiadas del concepto de sigilo de *Metal Gear*, como son apoyarse en las paredes o arrastrarse por el suelo. Un detalle genial.



Si Harry sale por la noche, encontrará a distintos alumnos vigilantes que tendrá que evitar a toda costa.



Casi todas las zonas secretas del Castillo Hogwarts se encuentran bajo las estanterías. Habrá que buscarlas.

FICHA TÉCNICA

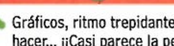
Textos: **Castellano**	Formato: **CD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**





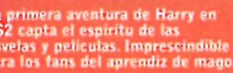

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (178 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 · Sonido 9 · Diversión 8
Duración 8 · Calidad/Precio 8



Gráficos, ritmo trepidante, muchas cosas por hacer... ¡¡Casi parece la película!!

Puestos a pedir, que fuera un poco más largo, un pelín más difícil y con más retos.



La primera aventura de Harry en PS2 capta el espíritu de las novelas y películas. Imprescindible para los fans del aprendiz de mago.



8

Compañía **Konami** | Precio **59,95€ (9.975ptas.)** | Edad **+3**

Pro Evolution Soccer 2

Mucha calidad... pero poca innovación



El sistema de juego de *PES2* no planteará muchos problemas a los que jugaron al primero, aunque acciones puntuales como chutar a puerta o pasar al hueco han ganado algo de dificultad. Pero tranquilos, que es cuestión de práctica.





La secuela más esperada del que para muchos es el mejor simulador de fútbol de la historia, gracias sobre todo a su realista sistema de juego, pone el esférico en tu campo.

Vuelve *Pro Evolution Soccer*. O lo que es lo mismo: vuelve el título de fútbol que reproduce con más exactitud todo lo que acontece en un terreno de juego. Su sistema de juego sigue siendo insuperable..., aunque por desgracia, una vez más "sufrimos" las mismas pegas y carencias que tuvieron las anteriores ediciones.

Empezamos dejando claro que este *PES2* sigue apostando por un estilo de juego realista y altamente exigente. Es decir, que hay que echarle muchas horas de juego y un poco de paciencia para llegar a dominar todas sus posibilidades. Eso sí, una vez que lo logréis, con ningún otro título de fútbol vais a vivir las mismas sensaciones.

SI OS GUSTÓ EL PRIMER *PES*, debéis tener en cuenta que el sistema de juego, aunque muy parecido, se ha visto mejorado con multitud de pequeños detalles que hacen de *PES2* un simulador más realista y emocionante si cabe. La principal mejora tiene que ver con la IA de los contrarios. Aquí, no es nada fácil superar a los defensas rivales con un pase al hueco. Asimismo, irse de un rival por velocidad también resulta casi imposible. Son tan sólo dos muestras de un sistema de juego que nos obligará a planificar muy bien cada movimiento (nada de soltar el balón a lo loco "a ver lo que pasa"), obligándonos a que las jugadas sean más elaboradas que nunca. Por otro lado, el tiempo de reacción de los jugadores a nuestras órdenes ha mejorado (aunque sigue sin ser perfecto), optimizando acciones puntuales como chutar, pasar al primer toque o modificar la dirección que lleva nuestro jugador al driblar. Todo esto



El nuevo modo Entrenamiento

Si los modos Entrenamiento que incluyen estos juegos os parecen aburridos, esperad a ver el que trae *PES2*. Podemos ensayar todas las jugadas, pero a través de una serie de divertidos retos. La verdad es que, como mínimo, es original.



Para practicar el regate deberemos sortear una serie de pivotes dentro de un tiempo establecido.



En cuanto al pase, una de las pruebas es hacer rondos sin que los contrarios lleguen a tocar el balón.



En *PES2* se va a imponer más el control de la pelota sobre el juego rápido en vertical. Por ello, se ha optimizado el tiempo de reacción de los jugadores y los regates son un poco más sencillos.



El sistema para lanzar faltas, al igual que los córners, no ha cambiado nada. Ningún tipo de ayuda visual y una barra de energía que se llena más rápido que nunca son sus señas de identidad.





hace del sistema de *PES 2* el más completo, intuitivo y realista del mercado.

PERO ESTE ASPECTO NO LO ES TODO en un juego de fútbol. Y es aquí donde vienen las principales pegas de *PES2*: Teniendo en cuenta el aluvión de equipos, torneos y opciones que traen los juegos de la competencia, Konami TYO no se ha roto la cabeza y ofrece los mismos modos de juego que en la edición anterior, con algunas salvedades que "maquillan" el resultado final (como ocho clubes más para elegir, un original modo Entrenamiento o una Liga Master mejorada), pero que no consiguen tapar la pobreza general en este sentido. Tampoco se han cuidado aspectos básicos, como la actualización de las plantillas o los nombres de los clubes (imaginarios y algunos disparatados...), aunque se pueden editar.

Y lo mismo hay que decir del apartado gráfico: Aunque se han añadido unas cuantas animaciones nuevas y ciertos detalles (como bengalas en las gradas), la verdad es que no se aprecia apenas alguna "evolución" con respecto al anterior. Y además, en otros apartados concretos, como el modelado facial de los jugadores, se queda muy por debajo de *FIFA* y de *EEF*...

> **Pro Evolution Soccer 2 nos ofrece el fútbol más realista, pero presenta muy pocas novedades y opciones.**

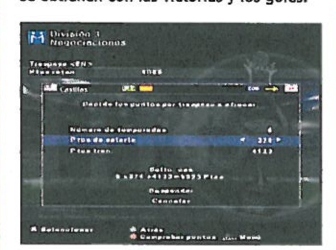
Por todo esto, no podemos recomendar este *PES2* a los que ya tengan la edición del año pasado, ya que las novedades son anecdóticas. Eso sí, hay que reconocer que, cuando suena el pitido inicial, no hay mejor fútbol que el ofrecido por *PES2*.

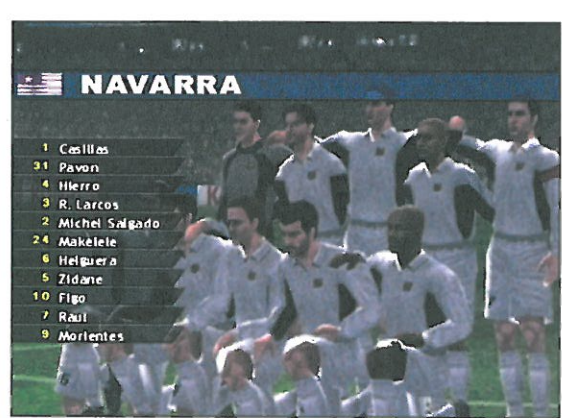
Una vez más, la decisión queda en vuestras manos.

Liga Master

La nueva Liga Master mantiene la misma estructura de siempre (coger un equipo en la última división e ir fichando jugadores hasta llegar a lo más alto), pero ahora es más profunda. Existen 3 divisiones, 40 equipos y un mercado de fichajes más completo (se puede negociar el contrato, ceder jugadores, etc.). Además, podemos invertir nuestro puntos no sólo en fichajes sino en potenciar las habilidades de los jugadores promesa. Atractivo, ¿verdad?


Ahora los jugadores "cobran". Los puntos se obtienen con las victorias y los goles.


Fichar es todo un arte. Hay que negociar el salario, el número de temporadas...



¿Navarra? Los equipos tienen nombres ficticios, aunque se pueden editar.



Contamos con una nueva cámara que podemos colocar a nuestro antojo.



Compañía **Ubi Soft** | Precio **59,95€ (9.975ptas.)** | Edad **+18**

Tom Clancy's Ghost Recon

Campo de batalla: PS2

Para sobrevivir en un conflicto real no te basta con tu habilidad y tus armas. También tienes que contar con una buena estrategia y el apoyo de toda tu unidad.





También podemos jugar en PS2 con este shooter subjetivo que triunfó en PC, en el que guiamos a un comando de seis hombres expertos en combatir en primera línea de fuego. El planteamiento es realista: soldados que mueren con muy pocos impactos, un armamento real y elevadas dosis de estrategia. Podemos alternar el control entre los miembros del equipo y dar órdenes al resto, y sólo con una estrategia sólida lograremos la victoria.

Es un ambicioso planteamiento, plasmado a la perfección. *Ghost Recon* es difícil por su estilo realista, pero ofrece un control preciso, sencillo y con muchas posibilidades. La sensación de estar viviendo un conflicto real la completan una buena I.A. de los enemigos y la gran variedad de situaciones bélicas que se plantean, ya que incluye 25 misiones principales y muchos modos de juego.

El único aspecto que separa a *Ghost Recon* de los mejores shooters de PS2 es un apartado gráfico poco espectacular, con modelos de personajes y efectos tan sólo correctos, y escenarios muy poco detallados, aunque esto se comprende, puesto que el juego precisa zonas enormes y no tiene popping.

En conjunto, *Ghost Recon* en un buen shooter, que integra como ninguno la acción con los elementos de estrategia. Su elevada dificultad puede desanimar algunos de vosotros, pero es ideal para los que busquen la vertiente más realista y estratégica de la



Aunque nosotros hemos arriesgado nuestro pellejo para sacar capturas cercanas, en la mayoría de los lances de este realista shooter es más aconsejable eliminar al enemigo parapetados y a distancia.



Contemplar a nuestros compañeros combatir en tiempo real es una gozada, sobretodo porque su I.A. les permite cubrirse en los tiroteos o avanzar reconociendo el terreno para no ser descubiertos.

El equipo perfecto

Antes de cada misión, hay que elegir a nuestro equipo, que se despliega en el campo de batalla en dos grupos de tres hombres. Cada uno es especialista en un tipo de armamento y por lo tanto, adecuado para una u otra misión. Y según vamos superando misiones, mejoran sus capacidades.



Todos nuestros chicos están debidamente identificados, y al apuntarles con la mira aparece su nombre.



A la hora de elegir a nuestros hombres, es fundamental dar descanso a los heridos en misiones anteriores.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-2**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (450 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 7 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 7

↑ La mezcla de acción y estrategia, unida a su excelente control y a un desarrollo variado.

↓ A los fans de la acción directa les resultará un poco difícil. Técnicamente no sorprende.

Acción realista y estratégica, muy jugable y con muchas opciones. Sólo su dificultad y sus gráficos le separan (no mucho) de los mejores.

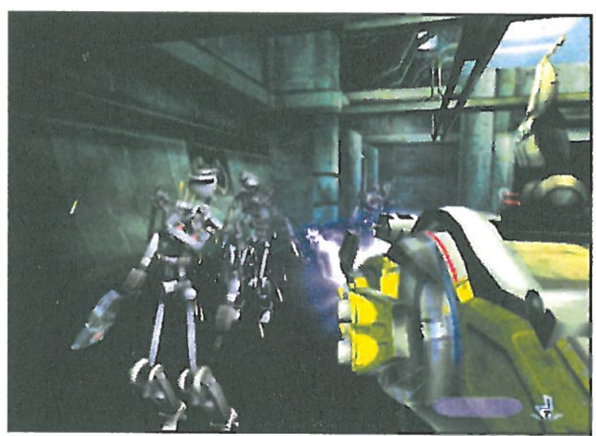


Compañía **Eidos** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)** | Edad **+16**

TimeSplitters 2

No mires al pasado... esto es el futuro

Viajes en el tiempo, muchos tiros, muchos enemigos, mucha variedad y sobre todo, mucha acción son las cartas de presentación de un shoot'em up que supera en todo a su primera parte.



El modo Historia se centra en los viajes por el tiempo, y pone a nuestro alcance lugares tan dispares como el lejano oeste o un futuro plagado de androides.



En las 10 misiones hay que cumplir una serie de objetivos, como salvar a unas jóvenes, que varían según el nivel de dificultad.



En cada una de las épocas los enemigos, armas y escenarios cambian radicalmente, algo que da mucha "vidilla" al juego.

En la Navidad de 2000, Eidos se estrenó con el primer shoot´em up subjetivo de PS2, con resultados bastante notables en su vertiente multijugador, pero muy flojo en los demás aspectos. Dos años después nos ofrece una secuela que corrige los defectos de su antecesor y además demuestra que todavía se puede innovar en el género.

***TIMESPLITTERS 2* SÓLO HEREDA** de su antecesor un par de elementos: los viajes en el tiempo como nexo de unión entre los distintos niveles y una divertidísimo modalidad Multijugador, que incluso permite la creación de mapas de una forma muy sencilla. El resto de elementos son nuevos y en especial todos los que tienen que ver con el modo para un jugador, que fue el aspecto más "flojo" del primer *TS*.

Así, el modo Historia está compuesto por 10 niveles repletos de acción, en los que también entran en juego el sigilo y la puntería, entre otras muchas cosas. El objetivo principal en cada uno de ellos es el mismo que en el primer *TS*, es decir, encontrar un cristal que nos permita frenar el caos creado por los TimeSplitters (unos aliens malos), aunque la gran diferencia radica en que, para lograrlo, tenemos que cumplir muchos objetivos intermedios. ¿Qué tal os suena perseguir a un personaje sin que nos descubra? ¿Y evitar que unos alienígenas invadan una base haciendo uso de un nido de ametralladoras? ¿O ayudar al Jorobado de Notredamme a que escape con la gitana? Ejemplos como éstos os podríamos poner cientos, porque el juego es una sorpresa continua que explota a las mil maravillas las ventajas de cada etapa temporal que visitamos, tanto desde el punto de vista de las armas, como de los enemigos y objetivos. De verdad, hasta que no probéis el modo para un jugador no sabréis la calidad que derrocha.

Y lo mejor de todo es que las novedades no acaban aquí y campan alegremente por otros modos de juego, como el original Challenge, donde tienen cabida una veintena de

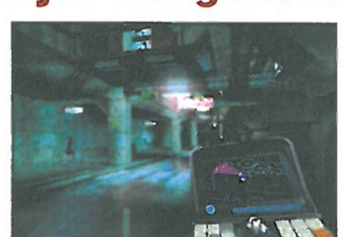
Si en el modo Historia superamos los niveles cumpliendo los objetivos, conseguiremos personajes y otros extras para los demás modos de juego.



TS2 es capaz de poner un elevado número de enemigos simultáneamente en pantalla, dando como resultado un shooter espectacular y muy vistoso.

Recogiendo lo mejor de lo mejor del género

Una de las grandes virtudes de *TS2* es que, en un solo juego, recopila todos los estilos de juego que han aparecido dentro de los shoot´em ups. En cualquiera de las diez misiones del modo Historia es posible encontrar de todo: acción pura y dura, puntería, sigilo... en fin, para todos los gustos. Lo mismo se puede decir del modo Multijugador, que tenéis detallado en el otro cuadro.



Perseguir a personajes sin ser detectados.



Abatir vehículos y blancos en movimiento.



Si buscas un shoot'em up con tantas posibilidades jugando solo o acompañado, éste es tu juego.

descabelladas pruebas de habilidad, como romper las vidrieras de una catedral o cazar al vuelo a unos desquiciados monos. Igual de interesante es el modo Arcade, en el que pueden jugar hasta cuatro jugadores, y que básicamente consiste en torneos de dificultad creciente, en el que las pruebas abarcan lo más significativo de los juegos Deathmatch (como *Quake III*). Aquí, junto con las pruebas clásicas tipo "Capturar la Bandera", encontramos otras más novedosas, como Vampiro, en la que se recupera vida "chupando" la del rival a base de plomo... Y como ésta, hay muchas más, a cual más extravagante y divertida. Vamos, que por modos de juego, originalidad y posibilidades, *TS2* ha logrado reunir en un único DVD la esencia de los shooters para un único jugador y lo mejor de las experiencias multijugador, algo no al alcance de todos. Y eso sin olvidarnos del editor de niveles, que alarga aún más su ya de por sí larga vida.

POR SI FUERA POCO LO QUE *TS2* ofrece en el plano jugable, también hace gala de un despliegue técnico sobresaliente, que integra todos los efectos visuales de nueva generación, como un efecto de lluvia idéntico al de *Metal Gear Solid 2* o reflejos en el suelo, por no entrar en detalle sobre los escenarios o los personajes.

Con todo lo dicho, no os resultará difícil notar que *TS2* nos ha gustado, y mucho. Si a ti también te divierten los shoot´em ups subjetivos, y piensas que *Medal Of Honor* es de lo mejor del género, no dudes en hacerte con *TS2*: tienes diversión para largo.

Pura locura

Si el modo Historia es ya de por sí bueno, esperad a ver el resto: más de una veintena de retos de habilidad, un montonazo de modos multijugador o un mejorado editor de escenarios... Cuando uno empieza a jugar no es posible ver el fin de sus posibilidades ¡y eso es muy buena señal!



TS2 incluye más de 20 minijuegos de habilidad, como cazar monos al vuelo.



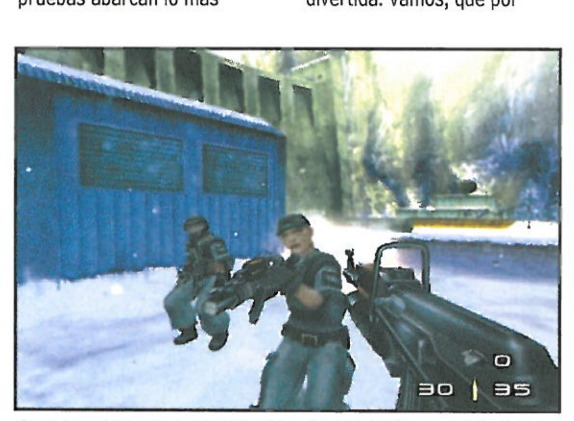
También hay juegos multijugador de corte clásico, como capturar la "cartera".



Además, modos para 4 a pantalla partida, y a pantalla completa conectando 4 PS2.



Con el editor de escenarios, no tendréis un número de mapas limitado.



En cada viaje temporal afrontamos una situación límite, como introducirnos en una base donde se están realizando experimentos biológicos.

La variedad es uno de sus puntos fuertes, y cada nivel nos obliga a cambiar el chip, tanto por el tipo de objetivos a cumplir como por el decorado.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1-4**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (753 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 · Sonido 9 · Diversión 10
Duración 10 · Calidad/Precio 10

↑ Dentro de los shooters, es el que más largo, variado, divertido y completo del catálogo.

↓ Gráficamente, el acabado de los personajes puede no terminar de convencer. Sólo eso.

Ojalá todos los shooters fueran como *TS2*: innovadores, divertidos, técnicamente sobresalientes y originales. Así da gusto disparar...



10

Compañía **Capcom/Electronic Arts** | Precio **64,95€ (10.807ptas.)** | Edad **+18**

Onimusha 2

Más terror en el japón medieval

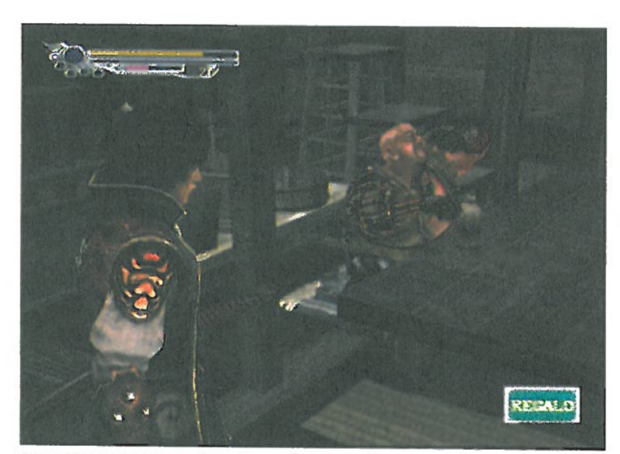
***Onimusha* fue la primera gran aventura de PS2, pero algunos detalles, como su escasa duración, nos dejaron un sabor agridulce. Con su segundo capítulo, las cosas cambian en buena parte…**



Jubei, nuestro protagonista, puede capturar con su brazalete las almas de sus enemigos para aumentar el poder de sus armas y su armadura.



Como en el primer capítulo de la serie, los puzzles no son demasiado difíciles y en muchas ocasiones se resuelven haciendo uso de un arma específica.



Sólo podemos hacer regalos a los cuatro personajes secundarios. Siempre que existe la posibilidad, aparece un icono en la parte de abajo informándote de ello.



Lo que no cambia en el nuevo capítulo es el malo, Nobunaga, que continúa asolando aldeas con su ejército de monstruos y zombis. Sin embargo, esta vez no es Samanosuke, el protagonista de la primera parte, quien le planta cara, sino el guerrero Jubei Yagyu. Es la primera novedad del juego, aunque no la única.

BASÁNDOSE EN EL ESQUEMA del anterior *Onimusha*, en el que nos librábamos de los demonios a base de espadazos al tiempo que resolvíamos puzzles e investigábamos los escenarios, Capcom ha introducido un buen número de novedades que aumentan su atractivo. Para empezar, si en *Onimusha* Samanosuke compartía protagonismo con Kaede, ahora no hay un segundo héroe, sino cuatro "secundarios" a los que controlamos en determinados momentos. Cada uno de ellos cumple con el tópico a la perfección: el fortachón Ekei, el joven y atolondrado ninja Kotaro, Magoichi, señor de las armas de fuego y Oyu, la guerrera misteriosa. Nuestra relación personal con cada uno de ellos influye en el argumento, aunque sin que afecte al hilo principal de la historia. Para cuidar esas relaciones, Capcom ha ideado un revolucionario sistema de intercambio de regalos: con él, podemos hacernos amigos o enemistarnos con ellos, además de obtener ítems que no encontraríamos de otra manera.

Si, por ejemplo, nos interesa la amistad de Kotaro, para que abra unos cofres que sólo él puede abrir, le

Los escenarios prerrenderizados son los de lo mejor que hemos visto e incorporan efectos climatológicos como viento, lluvia, y también fauna.

Nos encantan las nuevas armas, aunque no sabemos por cuál decidirnos: viento, fuego, ¿un rayo? Mejor dejarlo congelado y romperle en pedacitos.

Poder Onimusha

Si *Onimusha 2* recuerda en parte a *Devil May Cry* es en este "poder Onimusha", que se activa al recoger 5 almas moradas. El pelo de Jubei se vuelve blanco, una luz morada envuelve su cuerpo, y la barra de energía comienza a contar hacia atrás, como loca. Durante unos segundos podemos disparar bolas de fuego desde cualquier ángulo a todos los enemigos que se encuentren en pantalla y nuestros ataques físicos son el triple de efectivos contra cualquiera.



Lo mejor de este poder es que no tenemos que apuntar. Los disparos son autodirigidos.



Sin duda, Jubei parece el hermano gemelo de Dante, versión años 70.

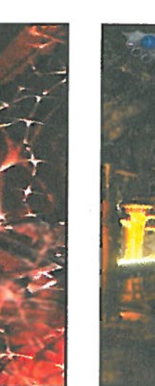


Los bellos escenarios de Onimusha 2 nos arrastran a una emocionante aventura plagada de acción.

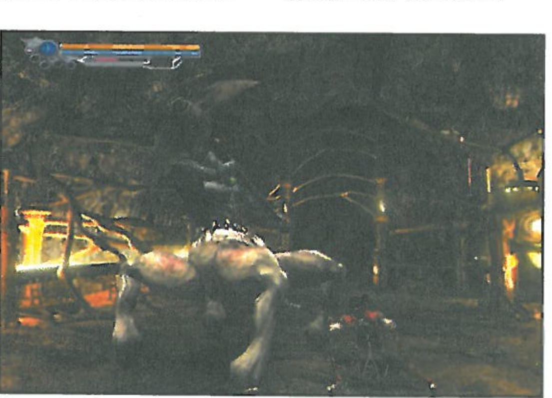
podemos regalar cosas que necesite o ayudarle si nos lo solicita. De esta forma, será nuestro aliado más fiel y, si estamos en apuros, ante demasiados enemigos juntos o luchando contra un jefe, acudirá a ayudarnos. Sin embargo, esto puede evitar que otro personaje sea nuestro amigo pues, como en la vida real, no se puede agradar a todo el mundo.

JUNTO A ESTA GRAN NOVEDAD, *Onimusha 2* nos ofrece también un par de modos extra que se abren al finalizar el juego, así como numerosas mejoras gráficas y de control, pero respetando la esencia de *Onimusha*. Tiene todo lo que un fan del original podría desear: la misma jugabilidad, pero con muchos más enemigos en pantalla; y también tiene más velocidad, mejores efectos de luz, más personajes jugables, nuevas técnicas de combate y nuevas armas con poderes Oni (un tremendo martillo y una lanza de hielo); y más escenarios que recorrer, lo que implica casi el triple de duración gracias a rutas alternativas que se encargan de que lo volvamos a jugar hasta haberlo visto todo. Además, está ese pequeño toque de rol, que nos hace responsables de los encargos de lugareños y personajes secundarios. Vamos, que si *Onimusha* te gustó, éste te va a encantar.

En pocas palabras, Capcom ha culminado uno de los mejores títulos de su género y cumpliendo las expectativas: selector de 50/60 Hz, textos traducidos... Para la próxima, ¿podría estar doblado...?



Onimusha 2 tiene cuatro minijuegos, además de las dimensiones infernales opcionales que se desbloquean al terminar por primera vez el juego.



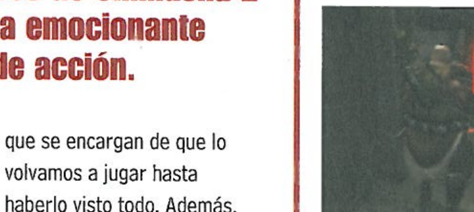
Aunque esta vez puede que tengamos ayudas al enfrentarnos a los jefes, tampoco nos vienen nada mal algunas de las nuevas hierbas y medicinas.

Yo también quiero jugar

Llevarnos bien con un personaje no sólo nos reporta ítems y ayuda de la CPU en determinados momentos. A veces, Jubei se mete en problemas de los que no puede salir solo y debemos asumir el papel de otro personaje para sacarle del lío. Cada personaje cuenta con un inventario y armas propias. Sus armas y técnicas de combate son diferentes; y además, cada uno de ellos tiene un poder Oni distintivo.



Oyu es una guerrera al uso, con escudo y espada. No tiene nada que envidiar a Kaede, e incluso es más fuerte que ella.





Ekei es el maestro de la lanza y es capaz de arrojar bombas que aturden y llegan a paralizar por completo a los enemigos.



Como buen ninja, Kotaro se mimetiza con el escenario y puede abandonar su cuerpo en un lugar para despistar al enemigo.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**







DUAL SHOCK 2 · M. CARD (444 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 10 · Sonido 9 · Diversión 9 · Duración 9 · Calidad/Precio 8

↑ Es Onimusha, pero más largo que el primero y con muchas novedades. Y ¡qué gráficos!

↓ Por decir algo, podemos comentar que es estéticamente muy parecido al primero...

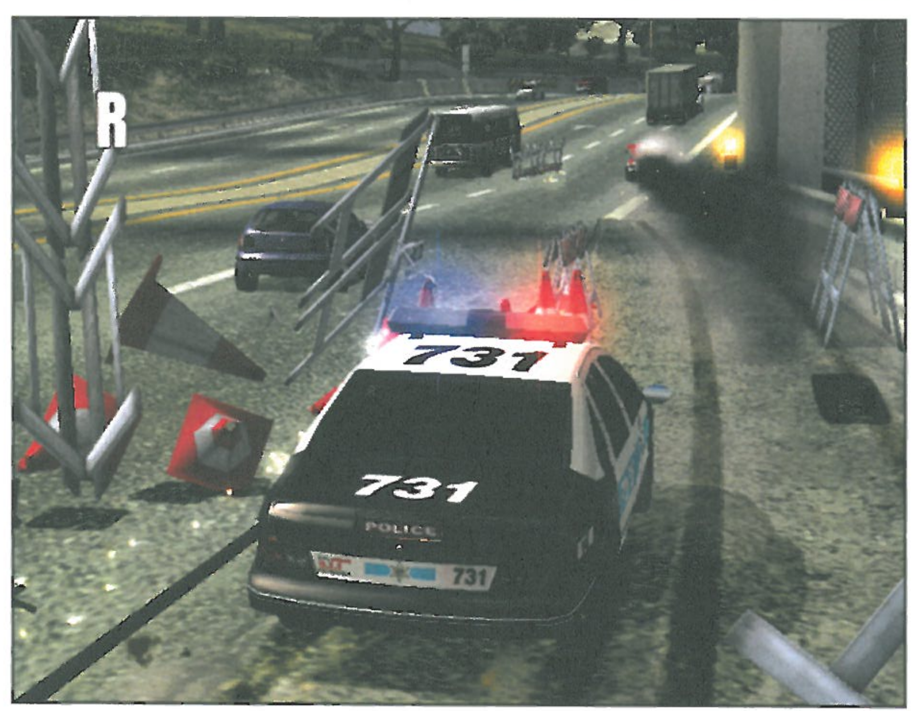
Si te van las aventuras tipo *Resident Evil*, pero con más acción y aún más ritmo, *Onimusha 2* te encantará. Un juego largo, divertido, espectacular...



Compañía **Acclaim** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)** | Edad **+16**

Burnout 2: Point of impact

La velocidad en su estado más puro


Las carreras son de lo más frenético: conducimos en dirección contraria, realizamos adelantamientos muy peligrosos...





El mejor Arcade de Velocidad en PS2 continúa disparando nuestros niveles de adrenalina y mostrando que sigue siendo el más divertido, con un "pilón" de mejoras en esta segunda parte.

Por lo que parece, los programadores ya le han cogido el truco a esto de trabajar en PS2, y cada vez necesitan menos tiempo para culminar juegos mejores, más sólidos y divertidos. Esto es exactamente lo que sucede con el recién estrenado *Burnout 2*, que con un desarrollo de sólo 12 meses, deja a su antecesor a la altura del betún...

Point Of Impact toma como referencia los tres pilares del primer *Burnout*, es decir, su estilo de conducción temerario, la elevadísima sensación de velocidad y los espectaculares choques entre vehículos. Los demás aspectos, son mejoras e innovaciones que se reparten por igual, tanto en el apartado visual como en el jugable.

Desde la primera partida, lo primero que entra por los ojos es que los gráficos han subido bastantes enteros, gracias en parte a las nuevas herramientas Renderware que han sido desarrolladas por Criterion, los creadores de los *Burnout*. Así, los escenarios son mucho más grandes (más de 3 minutos para dar una vuelta en ciertos casos) y hacen gala de mayor número de detalles y efectos visuales mejorados (reflejos, luz solar...). El mismo nivel se reproduce en los coches, que cuentan con un mayor número de polígonos y muchas más zonas deformables, o en la Inteligencia Artificial de los oponentes y del tráfico en las ciudades, consiguiendo que el conjunto nos pueda ofrecer un comportamiento más real.

TRAS ESTE PRIMER "FLIPE" INICIAL, uno se empieza a dar cuenta de que *Burnout 2* es mucho más que "un juego de carreras bonito". Basta un vistazo a los modos de juego para comprobar que hay mucha más "chicha" que en su antecesor. Para empezar, no es

Un modo individual muy mejorado

La principal lacra del primer *Burnout* fue su limitado modo para un jugador, que se ve ampliado y enriquecido con todo tipo de variantes en esta estupenda secuela. Como el movimiento se demuestra "corriendo", ahí van dos ejemplos...



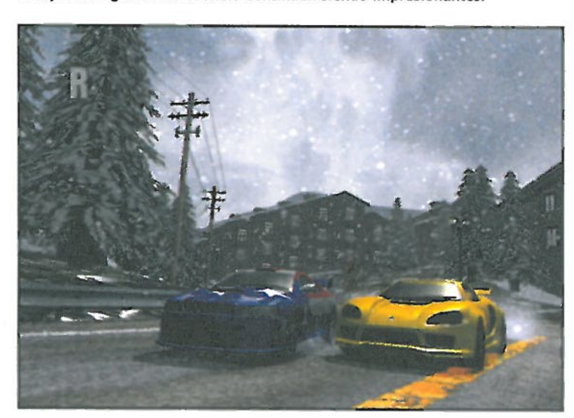
En las carreras Pursuit somos policías y debemos parar a otros coches a base de porrazos y tentetiesos.

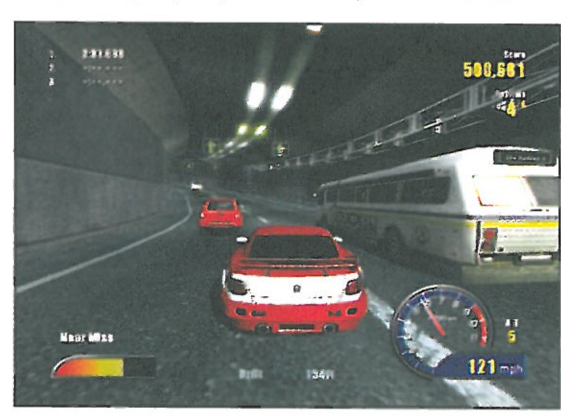

También hay carreras contra coches muy potentes, e incluso circuitos con distintos caminos.




Los efectos climatológicos también nos ofrecen nieve, pero la lluvia y los reflejos del agua sobre el suelo continúan siendo impresionantes.

En las carreras más habituales competimos contra otros tres coches,que no nos lo ponen muy fácil, al disponer de una IA especialmente elevada.





posible disfrutar de todos los modos de juego hasta que no superamos varias pruebas, al estilo de *Gran Turismo*, que nos muestran las claves de la conducción en *Burnout 2*, como la mayor importancia de los derrapes. Tras superarlas, que no es difícil, da comienzo el desfile de sorpresas.

LA PRIMERA GRAN SORPRESA es el modo Crash, en el que afrontamos 15 niveles de pura diversión, en los que debemos provocar los accidentes más vistosos y multitudinarios que, gracias a los efectos de cámaras y los sistemas de partículas hacen de cada uno de los intentos todo un espectáculo digno de contemplar. Pero pese a la innegable calidad que ofrece, la verdadera estrella del título es el modo Campeonato, en el que nos aguardan un buen número de competiciones, torneos, carreras especiales y eventos de toda índole, que sumados, dejan en pañales al primer *Burnout*.

Así, entre muchas otras cosas, podemos convertirnos en policías para perseguir a delincuentes (los detenemos si destrozamos su coche), competir en entornos urbanos escogiendo ruta, o participar en un mano a mano contra potentes vehículos, que pasan a nuestro garage si los derrotamos. Además, muchas de estas pruebas se rigen por el típico sistema de medallas, de manera que cuantos más oros seamos capaces de ganar, más pruebas y extras vamos abriendo. De hecho, la escasez de modos de juego y circuitos era el principal inconveniente que lastraba al primer *Burnout*, y podemos garantizaros que esta secuela ha superado esta prueba con una nota de sobresaliente.

Burnout 2 conserva intacto el enfoque temerario de las carreras, y lo refina con más modos de juego, circuitos...

El único aspecto negativo de *Burnout 2* es la banda sonora, que carece de la garra necesaria en este tipo de juegos, a pesar de que ofrece golpes de efecto geniales, como el "subidón" de la música al activar el turbo. Junto a ello, está la poca profundidad del sistema de conducción, pero eso es algo inherente a los arcades... Por tanto, si quieres pasar un rato divertido compitiendo sin demasiadas complicaciones y sentir una endiablada velocidad, este *Burnout 2* colmará tus expectativas.


Los efectos de luz también han mejorado lo suyo, algo que queda patente en la recreación del asfalto, más o menos brillante según la luminosidad.


Los entornos adyacentes a la carretera han evolucionado, valga la gracia, tres pueblos, y resultan más fotorrealistas que en el primer *Burnout*.

¡Toma castaña!

El modo de juego Crash es una de las principales novedades respecto al primer *Burnout* y, sin duda alguna, la que más horas de diversión nos proporciona tras acabar el modo principal. En él, nuestro cometido es provocar los accidentes más multitudinarios y espectaculares en todo tipo de cruces e intersecciones de carreteras, teniendo que alcanzar un valor de daños mínimo para pasar de escenario.


Crash ofrece 15 escenarios diferentes.


Cuantos más coches choquen, mejor.


Todos los escenarios son cruces de vías.


Las repeticiones suelen ser espectaculares.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: --	Jugadores: **1-4**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (166 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN



Gráficos 9 · Sonido 7 · Diversión 9 · Duración 8 · Calidad/Precio 8

↑ La sensación de velocidad, los nuevos modos de juego, su duración, los gráficos...

↓ La banda sonora es muy floja, y como arcade que es, el sistema de conducción es simple.

Burnout 2 es a los arcades lo que *Gran Turismo 3* a los simuladores: indispensable. Si te va la velocidad sin complicaciones, hazte con él.

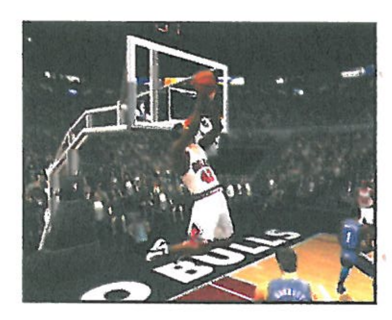

9

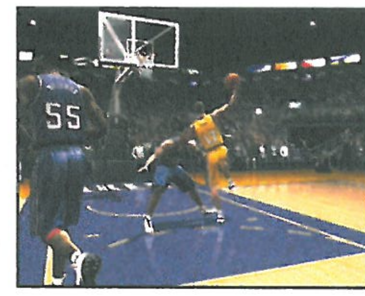
Compañía **EA Sports** | Precio **64,95€ (10.807ptas.)** | Edad **+3**

NBA Live 2003

El mejor basket del planeta

Si te apasiona el baloncesto y en particular la NBA, no puedes faltar a la cita anual con los chicos de EA Sports. ¡A machacar sin piedad el aro contrario!





Con la nueva temporada de la NBA recién comenzada, es el momento idóneo para disfrutar del show que nos ha preparado este año EA Sports, compañía que cada temporada se supera ofreciéndonos un basket más realista y espectacular. Y este año no va a ser, ni mucho menos, una excepción...

NBA Live 2003 toma como base a su antecesor para ofrecernos un baloncesto rápido, realista y fácil de ejecutar. La principal novedad en el control pasa por el uso del stick derecho para ejecutar los movimientos más atrevidos (es el llamado "freestyle", también incluido en *FIFA 2003*), lo que permite que el sistema de juego sea todavía más intuitivo que antes y nos permita ser aún más creativos.

Gráficamente no se nos ocurre ponerle ninguna pega de importancia. Salvo alguna ralentización aislada, todo se mueve a las mil maravillas, con unos jugadores mejor animados que nunca y que cuentan con un modelado soberbio, tatuajes y sus gestos característicos incluidos. La gran calidad gráfica se ve apoyada también por el apartado sonoro, con unos efectos que quitan el hipo y una banda sonora muy "rapera", además de los comentarios de Sixto Miguel Serrano. Todo ello consigue ofrecernos una gran ambientación, digna de esta competición.

En cuanto a sus modos de juego, podemos, desde jugar solamente los "play-offs", hasta llevar toda una franquicia determinada. Y todo, con las plantillas completas y actualizadas de todos los equipos de la NBA.

En fin, que no hay mejor baloncesto que éste. Si eres un apasionado de este deporte, hazte con él AHORA MISMO.



Las jugadas son rapidísimas, pero mucho menos embarulladas de lo que podría parecer. Podemos admirar con todo lujo de detalles el trabajo en las animaciones del equipo de Electronic Arts Canadá.



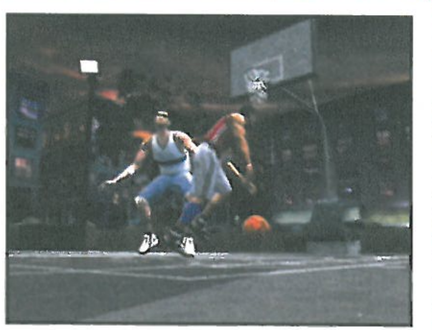
El nuevo control "freestyle" nos permite dar rienda suelta a nuestra creatividad a la hora de fintar a los rivales, cuya IA es superior a los de la edición pasada. Los movimientos dependen de cada jugador.

NBA y algo más

Aparte de poder disputar una temporada pura y dura, *NBA Live 2003* también nos ofrece otras maneras de disfrutar del basket. Además de conceder más protagonismo a la dirección técnica del equipo (fichajes, etc.), están los interesantes modos de juego secundarios que redondean un gran título.



En el modo entrenamiento podemos ensayar todos las acciones antes de "pasmar" a la gente en la cancha.



¿Un uno contra uno de Kobe Bryant contra "nuestro" Pau Gasol? Nos vemos en la calle, chaval...

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-8**





DUAL SHOCK 2 · M. CARD (484 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 · Sonido 9 · Diversión 9
Duración 8 · Calidad/Precio 8

↑ Su estilo de juego rápido y espectacular. El nuevo e intuitivo control "freestyle".

↓ Por decir algo, no estaría de más haber incluido algún modo más de juego.

Por apartado técnico, sistema de juego y ambientación, es un título digno de la competición en la que se basa. El mejor en su género.



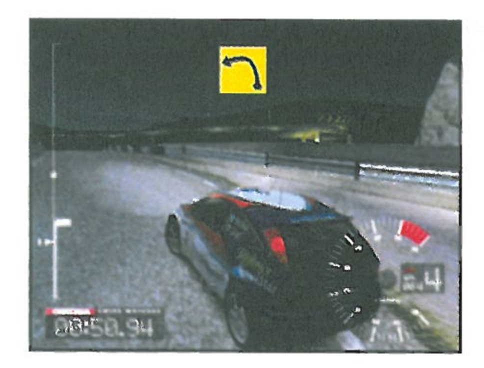
Compañía **Codemasters** | Precio **64,95 € (10.807 ptas.)** | Edad **+3**

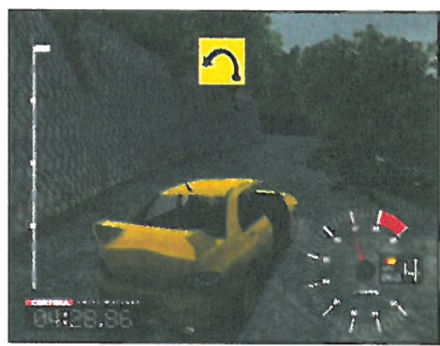
Colin McRae Rally 3

El rally en todo su esplendor



Colin McRae Rally 3 presenta los coches más realistas de todo el género, tanto visualmente como a la hora de jugar.





Si quieres sentir en tus carnes toda la emoción de esta competición, no puedes perderte el salto a PS2 de la conocida serie de Codemasters.

Los expertos chicos de Codemasters lo han vuelto a hacer. Después de convertirse en la referencia obligada en el subgénero de los juegos de rally para PSOne, con *Colin McRae Rally 3* vuelven a lo más alto en PS2, gracias a un título que asegura espectáculo y fuertes sensaciones desde la primera partida.

COMO YA SABRÉIS A ESTAS ALTURAS, *Colin McRae Rally 3* apuesta por ofrecernos un absorbente modo de juego Principal en el que nos meteremos en la piel de Colin McRae. Así, aunque también tendremos la posibilidad de correr todos los tramos sueltos con los siete coches (más otros tantos ocultos) que incluye el juego, Codemasters exprime al máximo su licencia McRae "obligándonos" a disputar todo el campeonato con el piloto escocés y su Ford Focus como indiscutibles protagonistas. Con esto, se logra una implicación personal inédita en otros juegos y consigue que nos "metamos" más todavía en la competición. De la victoria nos separan un total de ocho rallies con seis tramos y un circuito especial en cada uno. Y sobra decir que cada etapa tiene sus propias particularidades: tipo de terreno, climatología, hora del día... aspectos todos ellos que afectarán más que nunca al tiempo que realicemos.

Si el camino hacia la victoria es duro, en esta ocasión desde luego no podremos culpar de nuestros fracasos al control, que sólo podemos calificar de soberbio en todos sus aspectos. Es sumamente realista, pero a la vez equilibrado, es decir, un fallo no nos costará la etapa como en *V-Rally 3* ni tampoco es tan asequible como en *WRC*. Además, el comportamiento del vehículo es sobresaliente. La sensación de peso es del todo alucinante, su física ante las

La climatología más real jamás vista

La recreación del factor climatológico toca techo en *Colin McRae Rally 3*. La lluvia y la nieve no sólo están realizadas con una exquisitez inédita, sino que además influyen (de verdad) a la hora de jugar. Y si no, mirad.



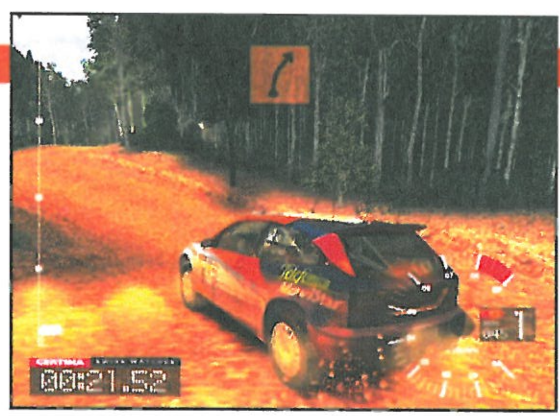
En Suecia, encontraremos tramos con una visibilidad casi nula gracias a la nieve y las ramas. Id despacito...



Las gotas de lluvia chorrean en el cristal, el efecto del limpiaparabrisas... brillante.

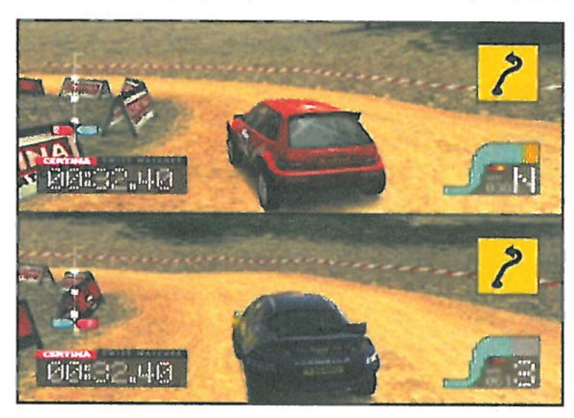


Algunos trazados son diabólicos. En Inglaterra encontraremos bosques con poca visibilidad debido a la vegetación y el piso muy irregular. Todo un reto.



El trabajo realizado en cada superficie es alucinante. Gravilla o nieve que salta cuando pasamos, el polvo que se acumula en la carrocería, el sonido...





colisiones es de lo más creíble y su respuesta ante las diferentes superficies, lo más real que hemos visto hasta el momento.

Pero las excelencias de los coches no se acaban en lo jugable. Gráficamente no encontraréis un juego en el que el Focus esté realizado con tanto mimo. Los 14.000 polígonos con los que cuenta aseguran fidelidad absoluta en carrocería, componentes, cabina... Casi os dará pena que se ensucie, se abolle o se le vayan cayendo partes a lo largo de la competición, aunque por supuesto, en las áreas de servicio el equipo Ford se encargará tanto de arreglar los desperfectos del coche como de cambiar la configuración mecánica inicial del vehículo a tu gusto.

ESTE AFÁN POR EL REALISMO se mantiene en los escenarios, tanto en los aspectos visuales como en los jugables. Nunca hemos visto trazados tan reales, con vegetación que invade la pista dificultando nuestra visión y detalles como montones de nieve en los arcenes en los que nuestro coche se hundirá.

Y qué decir de la recreación de los factores climatológicos, la mejor hasta la fecha. Lamentablemente, estas excelencias no se mantienen en todos los escenarios, y en algunos tramos concretos se echa en falta algo más de sensación de profundidad y detalle, además de exhibir algo de niebla y "popping". En cualquier caso, estos defectos son mínimos y no tapan la brillantez general de todo el apartado gráfico. El sonido, por su parte, goza también de un gran nivel, destacando el ruido de los neumáticos en función de la superficie y la voz de nuestro copiloto Nicky Grist, en perfecto castellano.

Realista en lo visual y en lo jugable, Colin McRae Rally 3 cautivará a todo aficionado al rally que se precie.

En fin, que si te gusta el rally no te puedes perder este *Colin McRae Rally 3* bajo ningún concepto. Puede que *WRCII Extreme* tenga en general mejores escenarios, la siempre atractiva Licencia Oficial del Campeonato y más posibilidades en cuanto a modos de juego pero, al igual que ocurría en PSOne, con ningún otro juego viviréis las sensaciones al volante que ofrece *Colin McRae*. Y esto es, en definitiva, lo que de verdad importa. ¿O no?

Como no podía ser de otra forma, el coche se irá abollando y perderá componentes. Todo ello de forma muy realista.



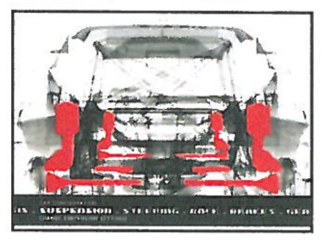
Habrá puntos en los que deberemos poner mucho cuidado. Aquí, por ejemplo, las ramas entran en la pista, hay nieve en las cunetas...

El rally más absorbente

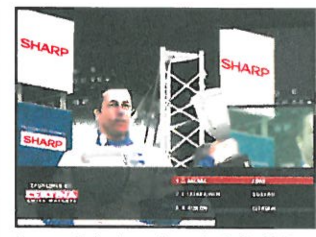
La implicación personal conseguida al "obligarnos" a ser Colin McRae, la cuidada ambientación, los componentes y coches desbloqueables... todo ello hará que no podamos parar hasta acabar el juego.



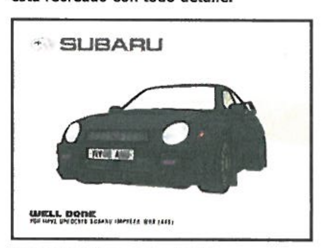
Las secuencias entre las carreras son clave para forjar la ambientación.



Habrá que esperar a las áreas de servicio para los cambios y arreglos en el coche.



Como veis, incluso el propio Colin McRae está recreado con todo detalle.



Por cada rally ganado desbloquearemos nuevos coches y componentes.

FICHA TÉCNICA



Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-2**






DUAL SHOCK 2 | M CARD (105 Kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 10
Duración 8 **Calidad/Precio** 9

↑ Realismo absoluto en todos los frentes: control, coches, climatología, trazados...

↓ Algunos escenarios desentonan con el resto. ¿Sólo un coche para correr el Campeonato?

Sin llegar a ser perfecto, estamos ante el mejor y más realista juego de rally del mercado. Si te gusta este género, no te lo puedes perder.



Compañía **Sega** | Precio **29,95€ (4.984 ptas.)** | Edad **+13**

Virtua Fighter 4

El rival de Tekken, también en casa

Plantando cara al mismísimo *Tekken*, *Virtua Fighter* se ha convertido en uno de los grandes del género en PS2, gracias a su calidad y sus divertidos y originales modos de juego.



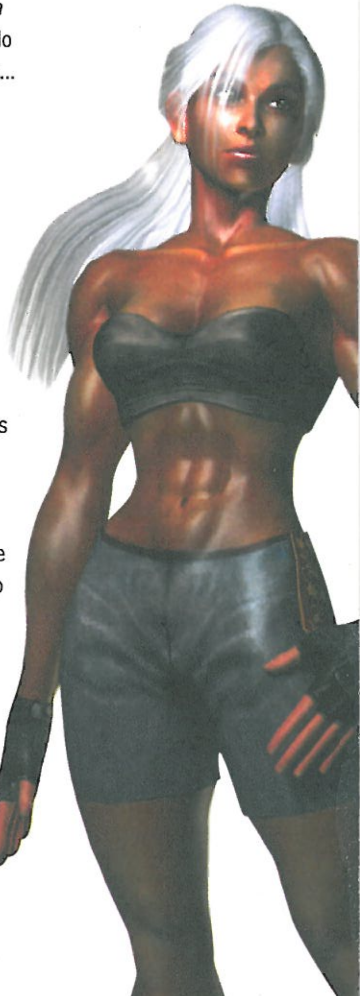
Aunque el elenco de luchadores es más bien escueto, en *VF4* se dan cita todos los arquetipos habituales en los juegos de lucha, como el karateka, el wrestler, el street fighter o incluso el anciano con el estilo del mono borracho.





El género de la lucha ha estado dominado en PS2 por la saga *Tekken* que, desde el mismo lanzamiento de PSOne, no ha encontrado un rival a su altura. O al menos así había sido hasta la llegada de este *Virtua Fighter*, su eterno rival en las recreativas, que saltó a PS2 dispuesto a robarle la corona al juego de Namco. Obviamente, nosotros somos seguidores incondicionales de la saga *Tekken*, y este *Virtua Fighter 4* estaba predestinado a recibir una crítica negativa... Sin embargo, después de jugarlo hemos tenido que rendirnos a la calidad.

***VIRTUA FIGHTER 4* PUEDE PRESUMIR** de contar, junto a *Tekken 4*, con el apartado gráfico más sólido e impresionante del género, en el que tanto los luchadores, desde rostros a vestimentas pasando por animaciones, como los escenarios alcanzan una calidad sobresaliente, acorde con la consola. Algo parecido sucede con los modos de juego, que por primera vez en mucho tiempo, innovan de una u otra manera... ¿o acaso conocéis algún otro título que sea capaz de ofrecer tres tipos de entrenamiento distintos, a cual más divertido? ¿O un modo Kumite, en el que podemos disputar más de 600 combates para conseguir objetos con los que modificar la apariencia de nuestro luchador? Sin lugar a dudas, la oferta de *VF4* en cuanto a modos de juego es más que revolucionaria, tanto o más como la calidad de sus apartados gráfico y técnico, que son de lo mejorcito que hemos visto en mucho tiempo en este género.

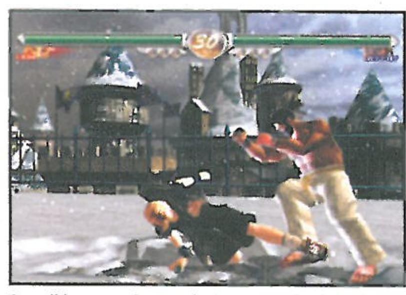


Escenarios cambiantes

A medida que combatimos, la superficie del ring acusa nuestra presencia. Por ejemplo, en la playa desplazamos la arena al caminar o al realizar un barrido, dejando la huella hasta el final del asalto. Igual sucede con el agua, la nieve...



El comportamiento de las partículas que forman el suelo es prácticamente real, como el de la arena de verdad.



A medida que andamos y luchamos por la nieve, ésta se irá abriendo y dejando un sendero despejado.

VF4 hace gala de un apartado gráfico espectacular, donde tanto efectos de luz como modelos son brillantes.



Pese a que sólo disponemos de tres botones, las posibilidades de ataque y defensa son muchas.





La clave es la originalidad

VF4 puede presumir de tener los modos de juego más originales de los últimos tiempos, que apuestan sobre todo por la innovación y la diversión. De entre ellos destaca el Kumite, en el que podemos disputar más de 600 combates y conseguir objetos, como sombreros y máscaras, para cambiar el aspecto de los luchadores.



En A.I. enseñamos los golpes a un luchador, que posteriormente peleará solo.



En Kumite podemos conseguir objetos para cambiar el aspecto de los luchadores.

Sin embargo, en lo que se refiere a cuestiones de control y de cantidad de movimientos, *Virtua Fighter 4* no llega a alcanzar ni toda la profundidad ni toda la complejidad de *Tekken*, ya que un sistema de control basado en tres botones (uno para defensa y otros dos para puñetazo y patada) por mucho que quiera nunca podrá ofrecer tantas posibilidades como un sistema como el de *Tekken*, que emplea cuatro botones.

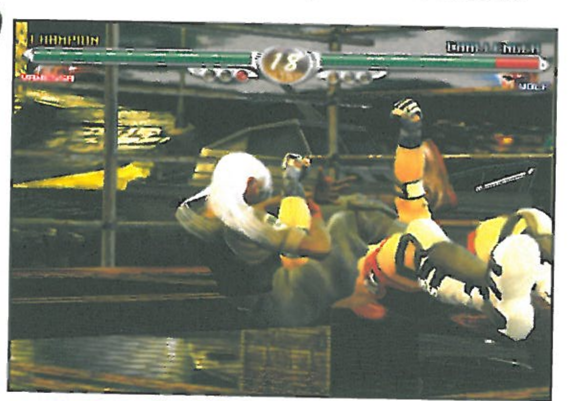
Por supuesto, esto no es al final más que una simple cuestión de gustos, aunque a nosotros nos convence más el sistema de juego ideado por Namco, quizás porque está orientado a jugadores con más experiencia y que llevan cierto tiempo en esto de la lucha.

EN EL LADO DE LOS CONTRAS, *VF4* tiene un gran problema y es su elenco de luchadores, que resulta francamente reducido para los tiempos que corren. Es cierto que

La principal innovación de VF4 son sus modos de juego, que apuestan por la originalidad y la diversión sin límites.

apenas hay luchadores "repetidos", es decir, de esos que siendo distintos comparten movimientos, pero aún así, 13 personajes nos parecen muy pocos. Por lo demás, y ya puestos a pedir, tampoco hubieran estado mal unos rings más amplios o incluso abiertos, ya que los recintos donde competimos resultan en ocasiones pequeños.

Por todo lo dicho está claro que *Virtua Fighter 4* sabe hacerse un hueco en los corazones de todos los amantes de la lucha, ya que destila calidad por los cuatro costados y es capaz de ofrecer horas y horas de juego y "piques" más que memorables. Es más, teniendo en cuenta su precio, podríamos decir que es el mejor juego de lucha de PS2.



Ante determinadas presas y llaves, la cámara cambiará para ofrecernos un enfoque más cercano y espectacular del movimiento.



En los primeros planos los luchadores hacen gala de unas trabajadas animaciones faciales, que ayudan a las espectacularidad general del juego.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1-2**





DUAL SHOCK 2 · M. CARD (214 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 8 **Diversión** 9
Duración 9 **Calidad/Precio** 10

↑ Sus alucinantes escenarios y originales modos de juego. Y tiene selector de 50/60 Hz.

↓ Se echan en falta más luchadores. El control puede resultar simple.

VF4 es la alternativa más seria a la saga *Tekken* y teniendo en cuenta su precio, es el mejor juego de lucha que podéis encontrar en PS2.



9

Compañía **Sony** | Precio **59,99 € (9.981 ptas.)** | Edad **+3**

WRC II Extreme

Completo, oficial y muy bien acabado



WRC II Extreme es visualmente apabullante. Los mejores escenarios vistos en un juego de rally, el espectacular modelado de los coches, los increíbles efectos de luz... todo ello forma un conjunto que impresiona desde el primer momento.



Sony y Evolution Studios vuelven a ofrecernos un gran simulador de rally que aprovecha de forma soberbia la licencia oficial. Ya sabes: cuatro derecha, dos izquierda, a raaaas...

El primer gran juego de rallies que pasó por PS2 fue sin duda *World Rally Championship*. Un año más tarde y con la llegada de fenomenales títulos como *Colin McRae Rally 3*, el reto que tenían ante sí sus creadores, Evolution Studios, era enorme. Afortunadamente, no se han "dormido en los laureles" y han completado un título que supera al primero en bastantes aspectos.

AL IGUAL QUE SU ANTECESOR, *WRC II Extreme* presenta todos los equipos, coches y rallies de la temporada oficial. Así, en el modo principal, tras elegir nuestro coche entre los 7 disponibles (aunque hay otros 6 modelos para desbloquear), nos embarcaremos en la lucha por el campeonato mundial. 115 tramos cronometrados a lo largo de 14 países o, lo que es lo mismo, más de 800 kilómetros de carretera en los que lucharemos contra el tiempo y contra la dureza de los nuevos trazados, desde la nevada Suecia a la polvorienta Australia. Y todo ello a través de tres niveles de dificultad muy bien ajustados.

Pero ésta no es la única forma de disfrutar de *WRC II*. Además de las Contrarrelojes sueltas ya vistas en el anterior (que pueden disputar hasta cuatro jugadores alternativos) y una opción para dos jugadores a pantalla partida (con la inclusión de nuevas etapas especiales), aquí vamos a poder editar nuestros propios campeonatos y rallies, con los países y tramos que deseemos. Y tampoco faltará el modo Challenge, donde nuestros tiempos competirán con los de otros jugadores, tanto españoles como europeos, a través de la web

Campeonatos y rallies a la carta

Además de las Contrarrelojes, del modo Challenge y de la opción para dos jugadores, en *WRC II* encontramos la gran novedad de poder editar tanto rallies sueltos como campeonatos a nuestro gusto. ¿Quieres nieve o asfalto?



Con el editor podemos elegir, entre otros aspectos, el número de etapas que queremos en cada rally.



Las etapas de un mismo rally pueden disputarse en diferentes países.



Según el país, nos enfrentamos a diferentes superficies (grava, tierra, asfalto, hielo...),que están muy bien representadas. Es una lástima que los efectos climatológicos no estén a las misma altura.



Los escenarios dan una gran sensación de profundidad. Eso se consigue gracias a un efecto de niebla mínimo en los fondos, que se quita suavemente según vamos avanzando y que no "canta" en absoluto.





oficial del juego, con premios muy jugosos en liza, como el Focus de Carlos Sáinz, para el máximo vencedor.

A LA HORA DE CONDUCIR, lo cierto es que hay sutiles diferencias con respecto al anterior. El control sigue siendo muy asequible, aunque el poco peso de los coches (que muestran más tendencia a "volar", aunque sin llegar al nivel de *V-Rally 3*) y la mayor sensación de velocidad al pisar a fondo el acelerador se encargan de obligarnos a tener mucho cuidado a la hora de manejar el volante. Otro aspecto que ha sido mejorado es la recreación de los daños en la conducción, más realista que nunca.

Gráficamente, mantiene el excelente nivel que lució su antecesor. Los vehículos, aunque no terminan de llegar al nivel de excelencia exhibido por *Colin McRae 3*, se quedan muy cerquita de éste, con un modelado y una recreación de los destrozos en la carrocería realmente soberbia (mucho mejor que en el primero). Donde sí que supera claramente al título de Codemasters es en la calidad de los escenarios. Fotorrealistas, profundos y sin apenas fallos técnicos (la niebla y el popping son mínimos), son de lo mejor que hemos visto en un juego de este tipo. Y qué decir del uso de la luz: genial.

Una excelente banda sonora a cargo de Chemical Brothers pone la guinda a un título que encantará a los fans de esta especialidad y que, sin duda alguna, es la alternativa más sólida al fabuloso *Colin McRae 3*.

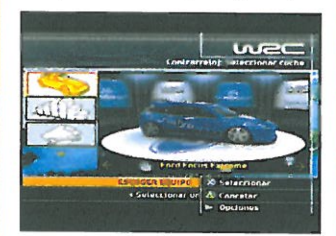
Su cuidado apartado técnico y su asequible sistema de conducción son las principales bazas de WRC II.

Nuevos coches

La principal pega que tenía el primer *WRC* era su escaso número de coches (sólo 7). Pues bien, en esta ocasión además de éstos, podremos competir con 6 más si conseguimos desbloquearlos antes, obteniendo la puntuación suficiente. Estos modelos son ediciones especiales de los coches oficiales diseñados para la ocasión, por lo que no están a la venta en el mercado. Todo un acierto el incluirlos porque alargan la vida útil del juego.



Los 7 coches iniciales son los mismos que en el primer *World Rally Championship.*



Los 6 coches ocultos son ediciones especiales de los modelos anteriores.

La mecánica de *WRC II* es tan sencilla como siempre.



La deformación de los coches es más detallada y realista que en el anterior.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-4**



Gráficos 9 Sonido 9 Diversión 9
Duración 9 Calidad/Precio 8

↑ Los escenarios, sin duda de lo mejorcito. Más coches y opciones que en el anterior.

↓ Los coches pesan poco y el control de los mismos puede ser poco exigente.

Un completo simulador de rallies, sólido técnicamente y con el tirón de la licencia oficial. Es la mejor alternativa a *Colin McRae Rally 3.* **9**

Compañía **Sony** | Precio **59,95€ (9.975ptas.)** | Edad **+3**

Ratchet & Clank

Un plataformas con personalidad propia


La ambientación futurista de *R&C* se deja ver en casi todos los escenarios, algunos de ellos urbes superpobladas como ésta.





El primer juego para PS2 de los creadores de *Spyro The Dragon* es un plataformas brillante y cargado de acción de la buena, con no pocos parecidos con *Jak & Daxter*.

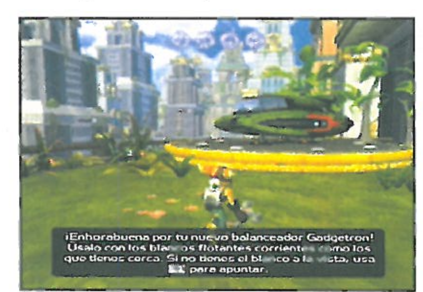
La verdad es que los chicos de Insomniac han preferido no tirar por el camino más fácil, para evitar las siempre odiosas comparaciones. En *Ratchet & Clank*, su nuevo plataformas tras la etapa de *Spyro* en PSOne, han optado por un planteamiento repleto de similitudes con *Jak & Daxter*: dos personajes protagonistas, un despliegue visual bastante colorista, mucho sentido del humor, un montón de pequeñas submisiones que cumplir, enemigos finales... Incluso en el apartado técnico coinciden en algunos detalles, como la absoluta eliminación de los tiempos de carga. Entonces, pese a las apariencias y coincidencias... ¿es *Ratchet & Clank* un juego original? Definitivamente sí.

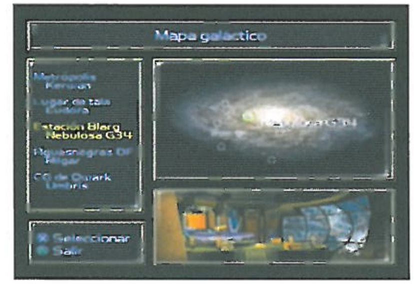
EL PRINCIPAL RASGO DE IDENTIDAD de *Ratchet & Clank* frente a otros plataformas de PS2, incluido *J&D*, es que apuesta por la acción casi tanto o más que por las plataformas. A tal efecto disponemos de un total de 15 armas, que abarcan desde una simple y llana pistola a un "succionador" de enemigos, o los más originales perros robóticos que explotan al entrar en contacto con el enemigo. Sumados a estos, hay un total de nueve gadgets o artefactos, con los que realizamos acciones de toda índole, como planear, vaciar estanques o lanzar un garfio para alcanzar ciertos puntos ingrávidos. Todas estas posibilidades hacen que *R&C* sea un plataformas mucho más dinámico, es decir, que no se limita a ofrecer una sucesión de saltos arriesgados y que apuesta con más fuerza por la acción sin descanso. Pero eso no es todo.



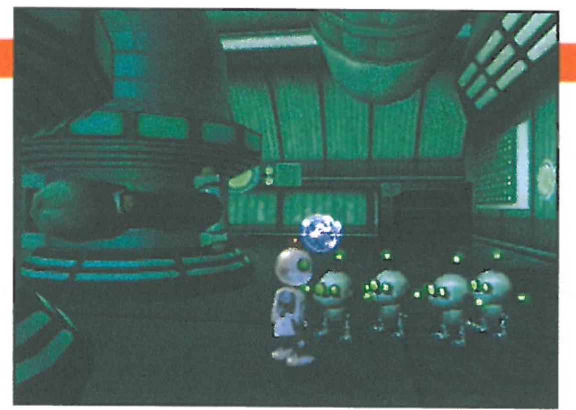
Un universo conocido a tu disposición

Otra de las muchas diferencias de *R&C* con otros plataformas de PS2 es la ambientación, de corte futurista, en la que las naves y los cambios de planeta se suceden a un ritmo trepidante. Y lo mejor es que no hay dos mundos parecidos...


Las naves espaciales nos permiten desplazarnos entre los planetas que componen el universo de *R&C*.



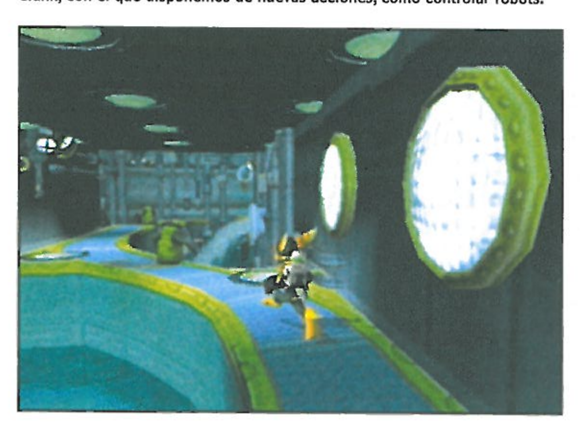
Nada más montarnos en la nave, un mapa nos mostrará los planetas disponibles a los que podemos dirigirnos.



También podemos controlar al protagonista secundario, o sea, al robot Clank, con el que disponemos de nuevas acciones, como controlar robots.



Como viene siendo habitual en los lanzamientos de Sony, tanto la traducción como el doblaje de los diálogos alcanza un nivel altísimo en todo el juego.



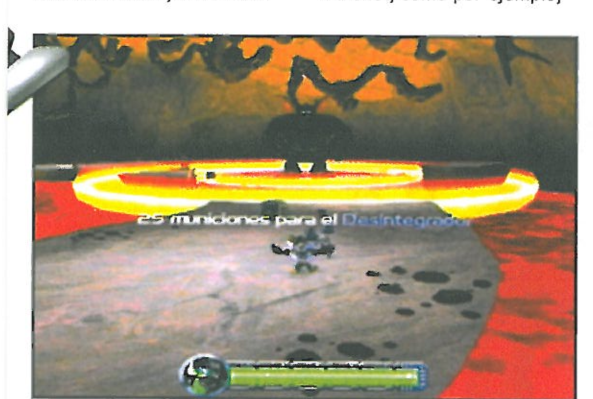


Los puzzles y muchas otras "comeduras" de coco también tienen su hueco en el desarrollo del juego. Los principales quebraderos de coco suelen ser "cómo llego hasta allí con lo que tengo", aunque también hay puzzles de corte más clásico, que pueden consistir en hacer uso de un gadget para abrir ciertas puertas cerradas, con un divertido sistema con haces láser. Además, para dar todavía más variedad a su desarrollo, *R&C* ofrece también un montón de pruebas en cada uno de sus escenarios, a cual más divertida. No faltan las clásicas carreras contra otros personajes, ni otros retos igual de entretenidos, como superar un circuito de entrenamiento repleto de trampas y saltos.

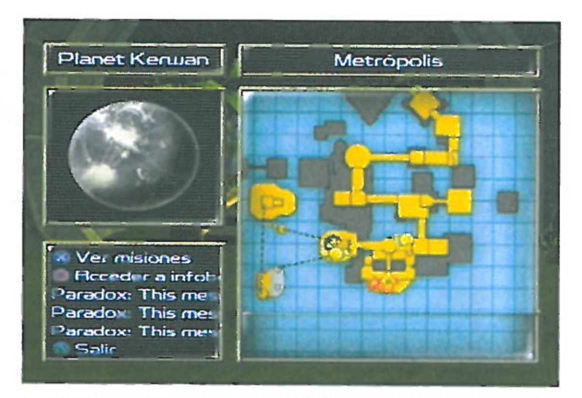
R&C es mucho más que un clásico plataformas y ofrece un desarrollo muy variado y repleto de acción.

POR SI TODO ESTO FUERA POCO, *R&C* también cuenta con otros detalles, olvidados hasta el momento en otros plataformas de PS2. El primero es la posibilidad de controlar al segundo protagonista, en este caso al pequeño robot Clank, con el que podemos desempeñar acciones distintas a las de Ratchet, como por ejemplo, controlar a otros pequeños robots a distancia. No menos original nos resulta su sistema "monetario", ya que recogiendo las tuercas de las cajas y de los enemigos derrotados seremos capaces de comprar nuevas armas y munición. Además, por si todavía quedan dudas sobre sus diferencias con *J&D*, *R&C* apuesta por una ambientación más fantástica y futurista, en la que los viajes interplanetarios están a la orden del día y donde las grandes ciudades bien repletas de vida son el pan nuestro de cada día.

Por todo esto, si eres de los que han disfrutado de lo lindo con *J&D*, sólo podemos decirte una cosa: no dudes ni un segundo en hacerte con *R&C*. Y si todavía no conoces las excelencias de las plataformas, *R&C* es una oportunidad única para introducirse en este género de la mano de uno de sus mejores exponentes de los últimos tiempos.



Otro elemento típico: los enemigos finales. No son demasiado numerosos, pero cuando aparecen también aportan su granito de arena a la variedad.



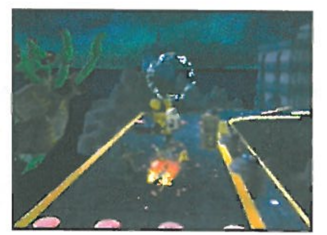
¿Cansado de no saber por donde andas en los juegos de plataformas? No te preocupes, en *R&C* dispones de un detallado mapa con indicaciones.

Un héroe "polivaliente"

Como ya es obligado en este tipo de juegos, el protagonista debe demostrar su habilidad en numerosos frentes, tanto en el uso de armas y naves como resolviendo puzzles. Así, *R&C* no es una excepción y disponemos de 15 armas y 9 gadgets, misiones en las que controlamos naves y un montón de sorpresas más.



Disponemos de un total de quince armas.



También participamos en reñidas carreras.



Y tenemos que resolver sencillos puzzles.



Tampoco faltan los saltos complicados.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**
Voces: **Castellano**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M. CARD (384 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 · Sonido 8 · Diversión 9 · Duración 9 · Calidad/Precio 8

↑ El equilibrio acción-plataformas, el apartado técnico, el doblaje... y que es muy divertido.

↓ Gráficamente no ha supuesto una revolución como *Jak & Daxter*, no impresiona tanto.

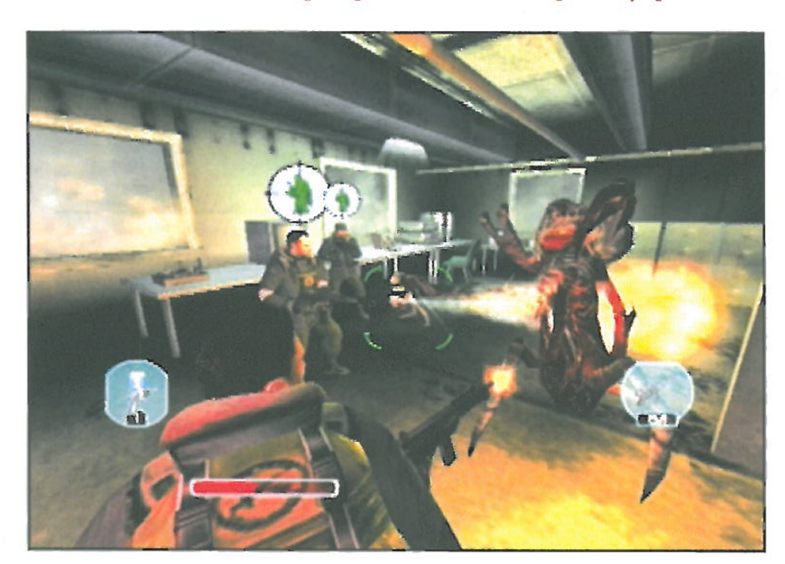
R&C fusiona perfectamente la acción con las plataformas y dota al combinado de personalidad propia. Un juego genial y divertido. **9**

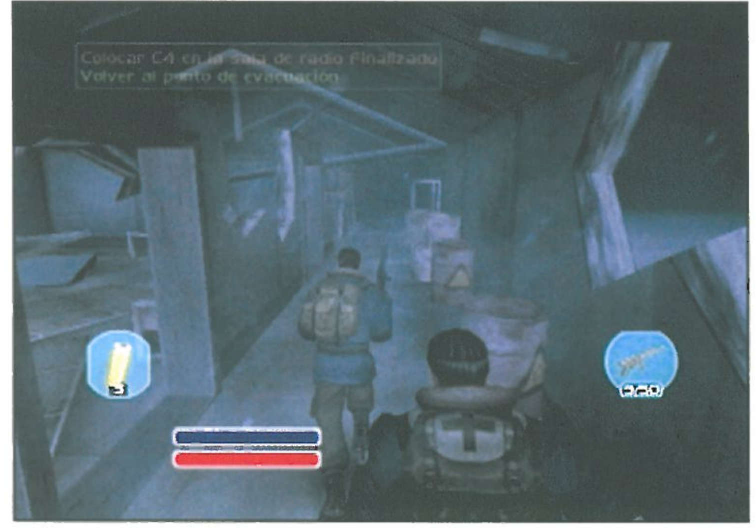
Compañía **Vivendi Universal** | Precio **59,95€ (9.975 ptas.)** | Edad **+18**

The Thing (La Cosa)

Este juego no es cualquier cosa...

¿Cansado de zombis? ¿Harto ya de recorrer pueblecitos misteriosos y de explorar laberínticas mansiones? Pues prepara el forro polar, que nos vamos a protagonizar una película al Polo Norte.







Para avanzar por la base es imprescindible manipular ordenadores, cámaras de seguridad y otros artilugios.



La clave del juego reside en la cooperación con los NPCs, a los que tenemos que dar órdenes, curar, dar munición...

Desde que Capcom se ha llevado sus *Resident* a otra parte, la sequía de Survival Horror ha dejado un vacío bastante considerable en el catálogo de PS2. Un vacío que por fortuna se va llenando con juegos como este *The Thing*, un título que ha pillado casi por sorpresa a casi todo el mundo, y que cubre de manera excepcional las ansias de pasar un "mal" de cualquier aficionado al género.

INSPIRADO EN LA PELI CLÁSICA DE TERROR

"La Cosa", dirigida en 1982 por John Carpenter, Vivendi Universal y Computer Artworks nos invitan a ir más allá de la película y protagonizar una aventura que retoma el argumento del film, justo donde éste se acabó. Así, nos encontramos en una base científica en el Polo Norte, donde un extraño ente, llamado La Cosa, ha campado a sus anchas exterminando a casi todo el personal. Su principal virtud es que basta un roce para contagiarse y que, una vez infectado, controla al huésped pudiendo reventarlo en el momento más inesperado. Nosotros seremos el bueno de la película, un soldado enviado para rescatar supervivientes y reducir la base a cenizas, algo que parece sencillo, pero que no lo es...

Cosa, lo que se dice "cosa"...

... sí que dan los enemigos. La inmensa mayoría son mutaciones y deformaciones de personajes con apariencia humana, aunque retorcidos y deformados hasta límites inimaginables. También es posible encontrar "cositas", que son las versiones más pequeñas y que recuerdan a la forma primaria de los Aliens. Son poco variados, pero molan.



La única forma de rematar a las Cosas grandes es la incineración, ya sea con lanzallamas o con un soplete.



Cuando un compañero caiga infectado, antes o después asistiremos a su transformación.


Uno de los momentos estelares de *The Thing* son los análisis de sangre, mediante las cuales, detectamos a los infectados entre nuestros aliados.


Cuando estemos en el exterior tenemos que vigilar el indicador de frío, ya que nuestro personaje puede quedarse tieso como un carámbano.





La principal diferencia de *The Thing* con otros Survival Horror reside en los términos cooperación, confianza y coacción. A lo largo del juego nos esperan numerosos NPC (Non Playable Characters o Personajes No Controlables), que pueden unirse a nosotros en función de su confianza. Así, podemos mejorar nuestra relación curando a los NPC heridos, ofreciéndoles armas, munición... Si la confianza es total realizarán acciones para nosotros, como curarnos, darnos apoyo o reparar máquinas. Sin embargo, otros NPC nos pedirán acciones adicionales, como acabar con los bichos de una zona o demostrar que no estamos infectados mediante un análisis de sangre, al que también podremos someter a otros NPC. En el peor de los casos dudarán de nuestra autoridad, quedando como última salida la coacción, o lo que es lo mismo, obligarles por las "bravas" a realizar ciertas acciones. Pese a todo, nunca tendremos una certeza plena, ya que pueden estar infectados esperando a saltar sobre nuestra "chepa" en el momento menos esperado.

Todo este maremágnun de acciones y posibilidades, se llevan a cabo por medio de un sistema de iconos y menús muy intuitivo y visual, que tras una hora de juego resulta muy sencillo de controlar, si bien es cierto que en alguna ocasión (pocas, la verdad) a la Inteligencia de los NPC le da por hacer "cosas" raras...

Por su calidad e innovación, The Thing se ha ganado un hueco entre los mejores Survival Horror de PS2.

COMO BUEN SURVIVAL HORROR, no le faltan los puzzles (facilitos), ni la acción (muy presente en casi todo el juego), ni una ambientación de lujo, que sin llegar a ser tan sofocante como la de los *Resident Evil* o *Silent Hill*, cumple su cometido de lujo. También aportan su granito de arena el fabuloso doblaje y las convincentes animaciones, que dan al juego un acabado sobresaliente.

Realmente no podemos destacar nada malo de *The Thing*, quizás que a veces la acción resulta demasiado importante y que su dificultad puede llegar a ser bastante alta. Por lo demás, es un juego genial, con cantidad de ideas nuevas, sorprendentes situaciones y un desarrollo de lujo. ¿Se le puede pedir más?

En equipo...

Junto con cooperación, son las palabras clave del juego. A medida que avanzamos, nos encontramos con numerosos personajes no controlables, a los que debemos tranquilizar, curar y equipar para que sigan nuestras órdenes y, entre todos, lograr que la supervivencia sea más fácil. A tal efecto, el juego incluye un sencillo menú de acciones con estos personajes, tales como dar órdenes, entregar armas...


Desde el menú damos órdenes, armas ...


Un sistema de iconos nos muestra las...


... acciones que pueden realizar los NPCs.


También nos curan y nos dan munición.


La Cosa toma como punto de partida el final de la película, aunque ciertos escenarios, son un homenaje en toda regla al film de John Carpenter.


En los tiroteos podemos optar por una vista subjetiva o bien por una cámara en tercera persona, que se sitúa tras el hombro del "prota".

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**
Voces: **Castellano**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1**







DUAL SHOCK 2 · M. CARD (2.320 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 · Sonido 9 · Diversión 9
Duración 8 · Calidad/Precio 9

↑ Innova con ideas geniales en un género un poco anquilosado. Trabajar en equipo mola.

↓ Los diseños de las "cosas" son un poco simples. La dificultad a veces es muy alta.

¡Por fin una idea nueva dentro de los Survival Horror! *The Thing* innova, divierte y asombra como sólo los grandes saben hacer.



Compañía **Electronic Arts** | Precio **64,95€ (10.807 ptas.)** | Edad **+3**

NFS Hot Pursuit 2

Ponte al volante de deportivos de lujo

La serie *Need for Speed* arranca en PS2 con un apartado técnico a la altura de lo esperado y con la misma filosofía de siempre: los mejores coches, modos de juego variados y... mucha diversión.



En *NFS Hot Pursuit 2* hay un total de 27 pistas. En ellas corremos a lo largo de paisajes tan variopintos como desiertos, ciudades, paseos marítimos, bosques...





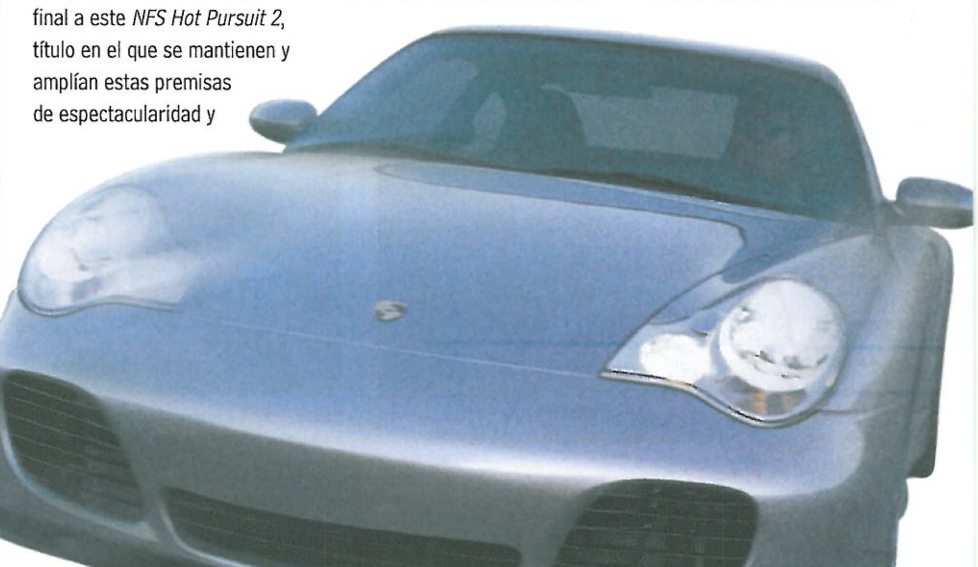
Aunque la policía no nos esté "molestando", la presencia del constante tráfico aleatorio nos puede dar más de un quebradero de cabeza. Mucho cuidado.



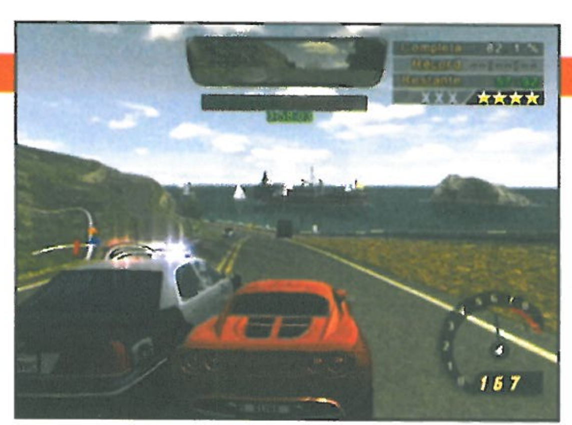
En el momento que queremos podemos realizar un efecto estilo "Matrix", en el que una cámara muy lenta gira alrededor del coche de forma espectacular.

Desde sus comienzos en la extinta 3DO y en las cinco entregas sucesivas que aparecieron para PSOne, la serie *Need for Speed* se ha caracterizado por ofrecer los coches más espectaculares con los modos de juego más variopintos. Cada entrega ha ido ahondando un poco más en estos aspectos, hasta llegar al final a este *NFS Hot Pursuit 2*, título en el que se mantienen y amplían estas premisas de espectacularidad y diversión, pero con un apartado técnico acorde con PS2.

PREPARAOS PARA PILOTAR hasta 49 cochazos, todos ellos reales y de la talla del Porsche 911 o el BMW Z8, compitiendo en un total de siete modos de juego diferentes, que se dividen en dos bloques, pero en los que la variedad continúa siendo la nota dominante: en primer lugar, tenemos el modo Carrera Mundial, en el cual, disputamos un Campeonato (que consta de 30 pruebas de lo más variadas), además de otros desafíos y carreras sueltas. Por otro lado tenemos el divertido modo Persecución, en el que los coches patrulla de la policía cobran un papel determinante:



Entre las tres vistas existentes en el juego hay una interior y dos exteriores. Ésta que hemos elegido es muy útil cuando la poli nos pisa los talones...



Cada una de las 27 pistas ofrece una serie de atajos. Con el tiempo vamos aprendiendo el camino más corto y si nos interesa tomar esos atajos.





Debemos cumplir otros 30 retos, pero con la dificultad añadida de tener casi todo el tiempo a la policía pisándonos los talones para detenernos. Y por si fuera poco, también podemos ser nosotros los perseguidores en lugar de los perseguidos, entre otras alternativas. A medida que vamos avanzando, al ganar desbloqueamos más pruebas, coches y pistas, con lo que la diversión está servida.

EN CUALQUIER MODO EN QUE JUGUEMOS, la espectacularidad es absoluta. Al atractivo de conducir estos cochazos tan estupendamente recreados, se le suman una sensación de velocidad muy realista, unos circuitos largos y exquisitamente diseñados, así como un sinfín de detalles, como los reflejos en tiempo real sobre la carrocería, la cámara lenta y externa en los saltos o la posibilidad de efectuar un movimiento "bullet-time" (sí, sí, a lo "Matrix") cuando queramos. Si estamos jugando en el modo Persecución, además de los competidores y del tráfico común, tenemos a la policía haciendo de la suyas, con un montón de patrullas, controles, helicópteros que nos tiran bombas, etc...

Como resultado tenemos unas carreras vistosas y muy divertidas, sobre todo, pese a ciertos fallos técnicos como el leve "popping" o la sosa recreación del humo. No nos debemos olvidar la marchosa banda sonora, que contribuye lo suyo a la espectacularidad de todo el conjunto.

Si te gustan los juegos de velocidad directos y sin complicaciones, con Hot Pursuit 2 lo pasarás en grande.

A la hora de conducir, *NFS Hot Pursuit 2* apuesta por un control sin complicaciones y muy sencillo, que casa a las mil maravillas con el estilo del juego. Desde la primera partida nos hacemos con él, algo que quizá no guste a los puristas ya que puede hacer que la variedad de retos les dure poco... La física de los coches es correcta salvo en las colisiones, en las que muy a menudo nos podemos quedar "clavados" sin motivo.

En fin, *NFS Hot Pursuit 2* ofrece diversión directa y sin complicaciones a bordo de los coches más impresionantes. No tiene la profundidad de un *Gran Turismo* pero es espectacular y trepidante. Ideal para amantes de los buenos coches y la velocidad.

Mucha policía

La presencia policial en los modos de Persecución añade emoción y sobre todo espectacularidad a las carreras. Según vamos evitando a los coches patrulla que nos salen al paso van saliendo más y más efectivos. ¡A pisar el acelerador a fondo!



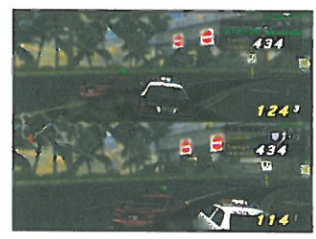
Los controles policiales son un verdadero engorro. Por esquivarlos nos dan puntos.



En algunos momentos nos persiguen hasta helicópteros que nos tiran bombas.



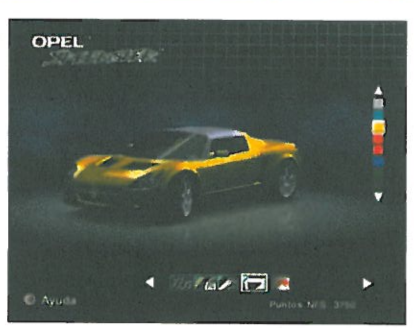
También podemos optar por ser nosotros los policías y detener a los infractores.



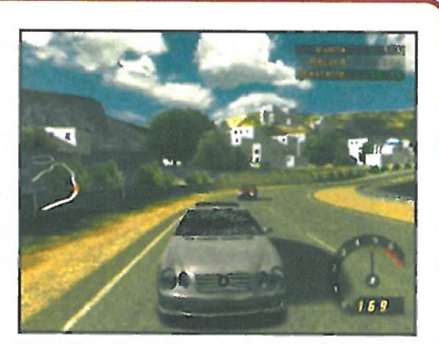
Otra posibilidad es que un jugador sea la policía y el otro el infractor. Divertidísimo.

Bólidos con clase

Como en toda la serie *NFS*, en *Hot Pursuit 2* tenemos la posibilidad de ponernos al volante de los cochazos más espectaculares del mercado. Hasta 49 modelos (ediciones especiales *NFS* incluidas) están presentes (cuando los desbloqueamos), todos ellos reales y con un modelado sumamente cuidado.



A medida que superamos pruebas ganamos nuevos coches que podemos elegir al jugar otros modos.



Los coches sufren daños en las lunas y en la carrocería cuando chocan, aunque nunca son muy exagerados.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1-2**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (130 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN



Gráficos 8 · Sonido 9 · Diversión 8 · Duración 8 · Calidad/Precio 8

Los coches y la variedad de pruebas. Su estilo directo, que le hace ser divertidísimo.

Algunas pegas gráficas y en la física de los coches. A los expertos les puede durar poco.

Un juego de carreras que pretende la diversión por encima de todo. Y además, con un apartado gráfico de lo más resultón. Recomendable.



8

Compañía **Activision** | Precio **39,95€ (6,647ptas.)** | Edad **+11**

Spider-Man

El trepamuros luce sus mejores redes



Spiderman pelea contra el Duende Verde en el puente de Brooklyn. Una escena de la peli con muchas referencias al cómic.


Con nuestra fuerza arácnida podemos lanzar hasta coches.


El Escorpión será otro de los villanos que nos dará guerra.

Siguiendo el mismo argumento de la película de hace unos meses, el traje y los poderes de Spiderman lucen mejor que nunca... en nuestra PS2.

Lanzado al tiempo que su película, Spiderman por fin dio el salto a PS2 con un título que, partiendo de lo visto en PSOne, lleva más allá el concepto de juego. Y es que por posibilidades jugables, ambientación y calidad técnica, estamos ante la mejor aventura de Spiderman de la Historia.

ESTÁ BASADO EN LA PELÍCULA, pero en el juego no sólo nos encontramos con situaciones del film, como los comienzos del héroe nada más adquirir sus poderes arácnidos, o los enfrentamientos contra el Duende Verde. En las 22 fases de que se compone el título, nos vemos inmersos en unas cuantas situaciones que no siempre tienen que ver con la peli, y que dejan también su "ratito" de protagonismo a otros conocidos supervillanos como Shocker o el Buitre. Todo ello, aporta una rica variedad de misiones, en las que domina la acción pura y dura, pero en la que también encontramos divertidos alicientes, como el rescate de inocentes, la infiltración o los espectaculares y novedosos combates aéreos.

Para poder salir bien parados de estas situaciones contamos con un elenco de habilidades a la altura del superhéroe. A la larga lista de movimientos de los dos títulos de PSOne, tanto en el cuerpo a cuerpo como con la telaraña y sus poderes de sentido arácnido, podemos sumar una gran cantidad de habilidades nuevas, además de la posibilidad de aprender combos. Con todo ello, se abarca la práctica totalidad de los recursos de los que dispone



Fiel a la película y, sobre todo, al cómic

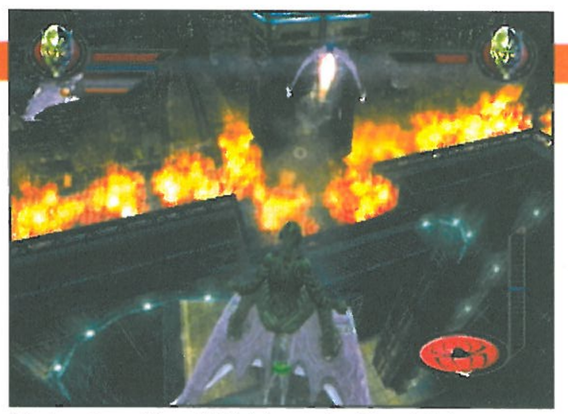
Aparte de las situaciones de la película, los chicos de Activision se han "salido del guión" para que el juego gane en variedad. Todas esas misiones (y las del film) muestran un respeto absoluto por el espíritu del personaje y el cómic.


Iremos al almacén a buscar al asesino del tío Ben


Proteger y rescatar inocentes es una de las prioridades.

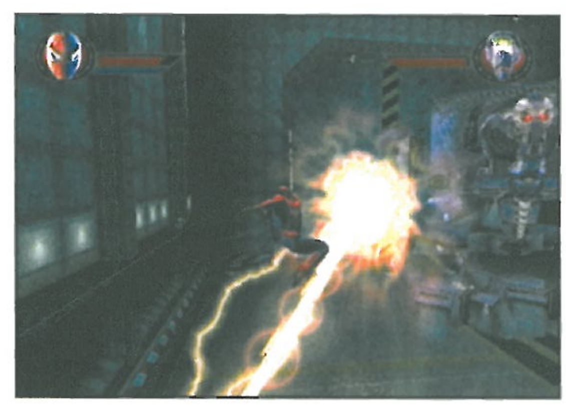


En los combates aéreos es muy útil fijar la cámara en el enemigo, aunque a veces no sabremos hacia dónde vamos. Fijáos en el nivel gráfico del fondo.



Entre los extras está la posibilidad de controlar al Duende Verde con sus armas. También podemos manejar a otros, pero con los poderes de Spidey.





nuestro poderoso superhéroe para enfrentarse a los malos en el cómic, logrando así, además de una gran libertad de acción, que lleguemos a "sentir" como Spiderman.

EL APARTADO GRÁFICO no tiene nada que ver con lo que vimos en PSOne. Las 300 animaciones de Spidey dan una idea de la fluidez de sus movimientos. Por otro lado, los personajes, aunque hay poca variedad, están muy bien detallados. Sin embargo, donde se nota de verdad el salto gráfico es en los escenarios exteriores, en los que podemos disfrutar de un Manhattan impecable, sin atisbo de niebla o "popping". Nuestro héroe se moverá en los cielos con soltura gracias en parte a la posibilidad de fijar la cámara en los enemigos, lo que en buena medida soluciona los problemas de gestión de la cámara de sus antecesores. Con este sistema evitamos que el enemigo escape a nuestra vista, pero a veces, sobre todo cuando hay varios objetivos, causa confusión. Y es que usando esta cámara no sabemos qué hay delante nuestro. De todas formas, la gestión ha mejorado.

En cuanto al sonido, hay que destacar que la versión de PS2 es la única doblada, y además de forma notable, sobre todo las voces de los enemigos (mención especial para la del Duende Verde). La pena es que no esté doblado el mismo equipo que dobló la película, lo que ya habría sido la bomba...

Spider-Man va mucho más allá de lo visto en PSOne, tanto en apartado técnico como en concepto de juego.

Y no nos olvidamos de los extras. En función de cómo realicemos cada una de las 22 fases, iremos acumulando una serie de puntos que nos darán acceso a diferentes y jugosos bonus, como un minijuego de bolos o la posibilidad de controlar a Mary Jane o al mismísimo Duende Verde. Y todo ello sin contar la cantidad de material gráfico sobre el personaje y la película ni los 15 niveles de entrenamiento, concebidos como auténticos retos en sí mismos.

En fin, que nos hallamos ante un título que lo tiene todo para lograr encandilar a los más fanáticos de la acción y sobre todo a la legión de seguidores del personaje.



Entre tanto mamporro, hacemos también otras cosas, como evitar que éste anuncio caiga a la calle, desactivar bombas o impedir que el Buitre escape.



Comenzamos la aventura con el traje "casero" de Spiderman. Es el que usa en sus comienzos "televisivos", como se puede ver en la película.

Todo el poder arácnido

Aparte del listado presente en PSOne (sentido arácnido, lanzar bolas de telaraña, forrarnos los puños, escudo protector. de telaraña...), en este *Spider-Man* se han añadido nuevos movimientos que logran una libertad de acción pareja a la Spidey en el cómic. Podemos descolgarnos, subir a la "chepa" de los malos para atacar, etc.



El escudo de telaraña repite, pero mejor.



Nos podemos descolgar sigilosamente.



Con este nuevo ataque nadie se escapa.



Spidey apunta y se lanza velozmente.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**


DUAL SHOCK 2

M. CARD (79 kb.)

VOLANTE

MULTITAP

TECLADO

RATÓN

Gráficos 8 Sonido 8 Diversión 8
Duración 8 Calidad/Precio 8

↑ La variedad en el desarrollo, los movimientos nuevos y el gran surtido de jugosos extras.

↓ Aunque ha mejorado bastante, la gestión de la cámara sigue dando algunos problemas.

Por apartado gráfico, variedad y duración, estamos ante el mejor *Spider-Man*. Una genial aventura, muy recomendable para todos. **8**

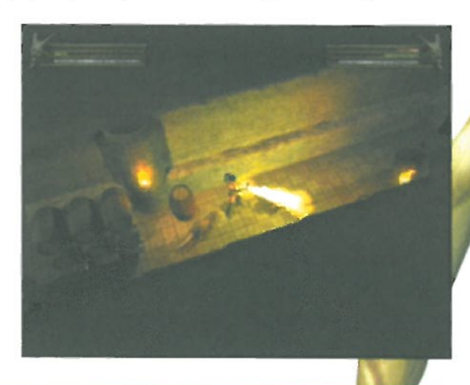
Compañía **Virgin** | Precio **56,95€ (9.476 ptas.)** | Edad **+16**

Baldur's Gate Dark Alliance

Aventuras en los Reinos Olvidados



Pese a que su origen está en una saga de rol clásica en PC, *Baldur´s Gate: Dark Alliance* es un título en el que estamos la mayor parte del tiempo esquivando y matando enemigos. Así que, los que busquen un RPG clásico, que se abstengan.



La saga de rol más aclamada en PC también se juega en PS2, aunque tan modificada que en realidad más que un juego de rol, lo es de acción pura y dura. Eso sí, acción de la buena.

La serie *Baldur´s Gate* ha sido la saga de rol más aclamada de los últimos tiempos en PC. Conscientes de ese éxito, los chicos de Interplay se han puesto manos a la obra para realizar una adaptación de la saga para PS2. Sin embargo, en un intento de hacerlo más sencillo para el usuario de consola, han eliminado tantos elementos del juego original, que en la práctica este *Dark Alliance* se ha convertido en un arcade al más puro estilo *Gauntlet*, aunque, eso sí, con pequeñas dosis de rol, como los puntos con los que se sube experiencia, la total libertad de movimientos, los ítems, el abundante arsenal, el siempre necesario oro...

AL INICIAR EL JUEGO, ELEGIMOS entre tres tipos de héroe: una maga elfa, un arquero humano y un guerrero enano; cada uno de ellos tiene sus propias habilidades y características, que serán de distinta utilidad en la aventura. A medida que vamos hablando con los muchos personajes que nos encontramos en nuestro camino, vamos recibiendo una serie de encargos, de los cuales unos tienen que ver con la trama principal del juego, si bien la mayoría son misiones secundarias con las que conseguir experiencia, oro, o algunos ítems. Por supuesto, contamos con un elevado número de objetos, armas y hechizos mágicos, con los que despachar a los muy numerosos enemigos que nos encontramos, extraídos todos

¿Solos o en compañía?

Podemos emprender la aventura en solitario o con un amigo: acompañados, los peligros se reparten y todo es más fácil. Por ejemplo, la maga y el guerrero forman una pareja equilibrada que combina los poderes de la magia y el acero.



Antes de empezar, hay que elegir entre un guerrero enano, un humano arquero o una maga elfa.



si decidimos jugar a dobles, podemos combinar las distintas habilidades en el combate de los personajes.



En nuestro largo viaje visitamos numerosas localizaciones, como unas alcantarillas, templos, montañas llenas de cuevas, y un larguísimo etcétera. Al final de cada zona suele haber un enemigo final.



Que nadie se eche las manos a la cabeza, pero en *BGDA* nos encontramos incluso con zonas de saltos y plataformas. Es éste un ejemplo de que se trata más de un juego de acción, que de un RPG.





ellos del universo "Advanced Dungeons & Dragons" con gran fidelidad.

El trepidante ritmo del juego se ve enormemente favorecido por un impecable apartado técnico, que a su vez se apoya en una práctica perspectiva isométrica dominada por una cámara fluida y siempre atenta a las necesidades de la acción. Además, podemos rotarla siempre que queremos para que nada se quede fuera de nuestra vista. Los escenarios están repletos de elementos con los que interactuar y en los que podemos contemplar estupendos efectos visuales. El motor gráfico permite a nuestra PS2 poner un gran número de enemigos en pantalla, lo que da lugar a un cierto uso de la estrategia, aunque siendo sinceros, tampoco demasiado. Para terminar de redondear toda la fantástica ambientación, encontramos un envidiable apartado sonoro, en el que destaca tanto el digno

Con un notable apartado gráfico y sonoro, en Dark Alliance, el rol puro cede el paso a la acción trepidante.

doblaje (en donde aparecen algunas "voces conocidas", procedentes de los juegos de PC), como los más que espectaculares efectos de sonido. Épicas melodías instrumentadas ponen la guinda a un apartado a la altura de las circunstancias.

Para resumir, *Baldur's Gate Dark Alliance* es un fabuloso juego de acción en el que el 90% del tiempo nos lo pasamos acabando con los muchos enemigos, aunque con cierta faceta rolera que ha heredado de su origen. Resulta muy divertido, pero, eso sí, que nadie espere un RPG como el de PC o del estilo *Final Fantasy*, porque se llevará un chasco.

Mejora a tu personaje

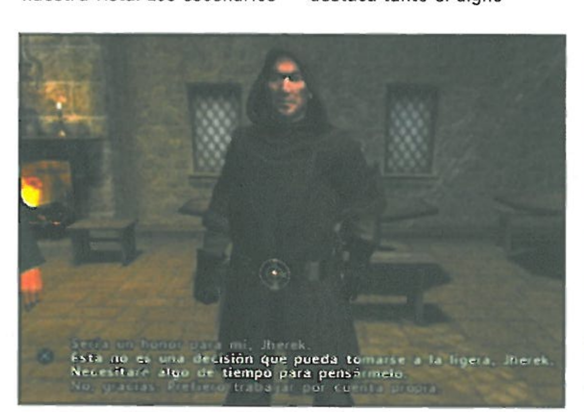
Para avanzar en este título es importante tanto "invertir" bien nuestros puntos de experiencia como hacernos con un buen arsenal, o bien comprándolo o bien "pidiéndoselo prestado" a los enemigos. Sólo si hacemos crecer a nuestro personaje de forma equilibrada podemos salir bien parados de esta dura aventura.



Cada personaje tiene unas aptitudes que mejoramos con los puntos de experiencia.



En las tiendas podemos comprar armas, pociones y otros cuantos ítems de utilidad.



El desarrollo no es lineal: además de la trama principal, hay un montón de misiones secundarias que podemos realizar... o rechazar si queremos.



Aquí tenéis un buen ejemplo de la calidad gráfica de *BGDA*. Tanto los hechizos como el medio acuático están recreados de forma notable.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**
Voces: **Castellano**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1-2**

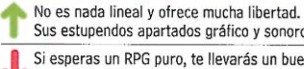





DUAL SHOCK 2 · M. CARD (1.264 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN



Gráficos 8 · Sonido 8 · Diversión 8
Duración 7 · Calidad/Precio 7



↑ No es nada lineal y ofrece mucha libertad. Sus estupendos apartados gráfico y sonoro.

↓ Si esperas un RPG puro, te llevarás un buen chasco. Y además se hace un poco corto.

Un arcade de acción con tintes roleros muy bien ambientado, trepidante y divertido. Pero no es un RPG estilo *FF*, que quede claro.



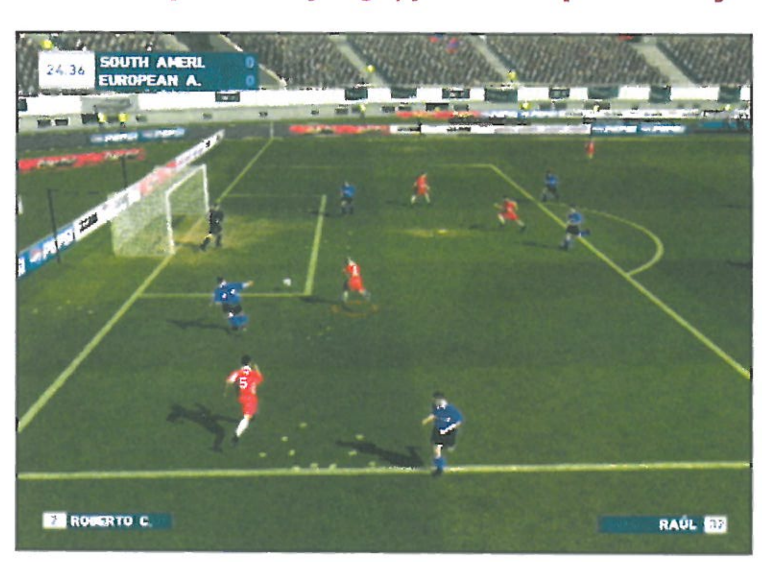
8

Compañía **Sony** | Precio **59,95€ (9.975ptas.)** | Edad **+3**

Esto es Fútbol 2003

Fútbol tan asequible como completo

Todo el que disfrutó con *Esto Es Fútbol 2002* que se prepare, pues aquí va a encontrar el mismo estilo asequible de juego, pero más profundo y con más opciones. ¿Listos para el pitido inicial?







Los regates son tan espectaculares como mecánicos. Con sólo apretar un botón podemos hacer fintas de ensueño.



Los lanzamientos de falta y córner tienen un nuevo sistema para los centros. Eso sí, si tiramos a puerta, sigue igual.

Fútbol espectacular, sin complicación alguna en relación a su control, y con grandes posibilidades en lo que a opciones y licencias se refiere. Así es *Esto es Fútbol*, un título en el que Sony consigue mantener la equilibrada línea del anterior, pero mejorándolo en todos sus frentes.

Así pues, *Esto es Fútbol 2003* vuelve a apostar por el sencillo pero efectista estilo de juego, con pases a los pies de los compañeros, regates mecánicos (es decir, simplemente pulsando un botón), goles por la escuadra y el balón pegado al pie. Este sistema, asequible, pero poco realista, que conste, se ve muy mejorado por una superior IA del equipo contrario y un ritmo de juego más rápido. En este sentido, la principal novedad es la original forma de resolver los lanzamientos a balón parado, en los que podemos elegir entre la típica flecha, o mandar el balón a una determinada zona de forma automática, además de poder usar un "zoom".

Por lo demás, lo cierto es que resulta bastante parecido al anterior, algo que encanta a todos los que buscan un título que hace fácil efectuar espectaculares jugadas sin tener que

Parecidos razonables

Sin duda, lo que más nos asombró del anterior *Esto es Fútbol* fue la fidelidad a la hora de "clavar" los rostros de los jugadores. Como para esta edición el modelado de los jugadores es nuevo, sus creadores han partido de cero a la hora de crear todas las caras. Y el resultado, como podéis ver, son unos rostros más naturales y menos "fotográficos".



Para las animaciones faciales se ha utilizado el mismo sistema especialmente creado para *The Getaway*.



Entre los 150 jugadores "clavaditos" se han incluido algunos con menos "glamour", como Makelele.



La recreación de los fenómenos atmosféricos está muy bien lograda, pero sólo en lo visual, ya que no influyen apenas en el desarrollo de las jugadas.


Las numerosas secuencias de vídeo, nuevas y muy apropiadas, contribuyen en buena medida a la televisiva ambientación de *Esto es Fútbol 2003*.





romperse mucho la cabeza, aunque no gusta tanto a los más puristas del género.

EN SUS GRÁFICOS, otro de los pilares básicos en que se apoyaba *EEF2002*, sí que encontramos sustanciosas mejoras. Si os gustó el modelado facial de los jugadores del anterior, sabed que en esta ocasión se ha partido de cero para ofrecer unos jugadores tan clavados como en el anterior (Ronaldo, Zidane... y así hasta los 150 más importantes) pero mucho más naturales, tanto en lo referente a su diseño como a su movimiento. Además del modelado de los cuerpos, el de las animaciones (en las que cuerpo, cara y manos se mueven independientemente) también son nuevas y logran superar lo que vimos en el capítulo anterior. Donde no se ha avanzado con respecto a *EEF 2002* es en lo referente a las cámaras. De las seis que hay disponibles, ninguna nos parece lo bastante cercana, un defecto no muy grave que ya tenía su antecesor y que no se ha subsanado...

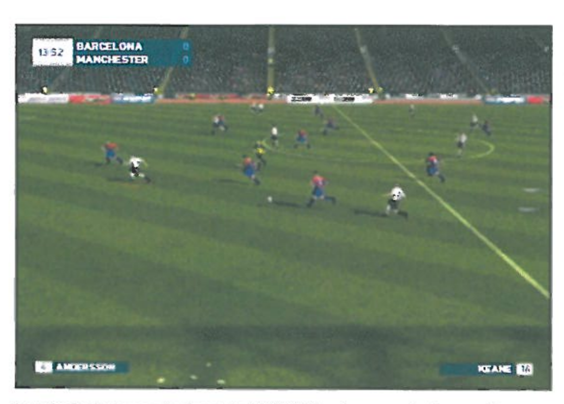
OTRO DE LOS SALTOS DE *EEF 2003* lo vemos en los modos de juego. A las seis nuevas ligas disponibles (japonesa, argentina, etc.) se unen un flamante mercado de fichajes (con 14.000 jugadores y la licencia de la FIFPro), así como otras cuantas opciones novedosas, como recaudar dinero tras los partidos. Y por supuesto, se mantienen todos los modos aparecidos en el anterior, desde disputar una temporada completa hasta una copa con equipos de todos los tiempos o un torneo entre equipos colegiales.

El apartado sonoro también está mejorado. Los nuevos comentarios están a cargo de Carlos Martínez (Canal +) y superan en fuerza y calidad a los de Gaspar Rosetti. Y eso, por no hablar de los cánticos del público, que varían según el campo en que jugamos.

Una ambientación de lo más "televisiva", redondea un juego de fútbol que resulta muy equilibrado y asequible para todos, salvo para los más sibaritas, que si lo que quieren es la simulación más realista, tienen que hacerse con *Pro Evolution Soccer 2* y *FIFA 2003*. Como siempre, la decisión es de cada cual...

Si buscas un título de fútbol que te permita jugar de forma sencilla pero espectacular, no te pierdas EEF 2003.


Podemos activar las repeticiones en el momento en que lo deseamos. Hay multitud de cámaras, ángulos y zooms disponibles para no perdernos nada.



La principal pega en lo visual de *EEF 2003* es la ausencia de una cámara lo bastante cercana. Si jugamos por la otra banda, vemos muy poco.

Opciones para dar y tomar

En *EEF 2003* encontramos muchas maneras de disfrutar de este deporte. Además de disputar una nueva y mejorada temporada completa, la gran cantidad de torneos secundarios incluida en el juego hace que no nos aburramos nunca. ¿Quieres jugar con el Madrid de Gento o prefieres llevar a un equipo de colegiales?

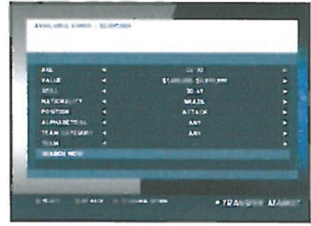


Podemos jugar con equipos históricos.



El editor de jugadores es muy completo.


Otra opción es llevar un equipo colegial.


Otra novedad: el mercado de fichajes.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-8**

DUAL SHOCK 2 · M. CARD (118 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 · Sonido 9 · Diversión 8
Duración 9 · Calidad/Precio 8

↑ Combina sencillez con espectacularidad. Las novedades con respecto a *EEF 2002*.

↓ Los puristas lo encontrarán muy simple. Se echa de menos una cámara más cercana.

Un juego de fútbol asequible pero espectacular y con un buen número de opciones. Si buscas algo así te encantará. Si quieres más realismo... **9**

Compañía **Namco** | Precio **59,99€ (9.981 ptas.)** | Edad **+16**

Ace Combat 4 Trueno de Acero

La guerra está en los cielos

Si te gustan la acción y los aviones, no deberías perder de vista este título de Namco, que te propone diversión directa, pero bajo el aspecto de un simulador.

Para los que gusten de disfrutar de toda la espectacularidad de un simulador bélico, pero sin las complicaciones intrínsecas que este tipo de juegos suelen acarrear, Namco creó hace ya algún tiempo la serie *Ace Combat*, de la que este *Trueno de Acero* es su primer exponente en PS2. Y hay que reconocer que se trata de un título tan jugable como gráficamente efectista.

Así pues, olvidaos de interminables opciones y complicados menús y preparaos para unos combates aéreos dinámicos y directos, en los que tanto el conocimiento de nuestro aparato y su arsenal, como nuestra habilidad a la hora de fijar el objetivo a la vez que evitamos ser fijados, será nuestra única esperanza. Si bien es cierto que en la mayoría de los casos las escaramuzas serán aéreas, en las 18 misiones que incluye el juego también habrá que destruir objetivos terrestres, aunque en la práctica todas se reducen a lo mismo: encontrar el objetivo y acabar con él. Afortunadamente la dificultad está bien ajustada, de forma que no habrá quién nos pare hasta conseguir pilotar los ocho espectaculares modelos que *Ace Combat 4* ofrece.

En cuanto al apartado gráfico, lo que más llama la atención es el modelado de los aviones, plagado de detalles. Sin embargo, la estética fotorrealista de los escenarios se ve arruinada cuando nos acercamos al suelo y descubrimos que la mayor parte de las construcciones no son más que texturas planas. En otras palabras, muy espectacular desde arriba, pero de cerca la cosa cambia. No obstante, otros detalles como la recreación de las explosiones, la suavidad de los movimientos del avión o la abundancia de vistas, hacen que este apartado no quede deslucido.

Otros aspectos, como un modo para dos jugadores, hacen de *Ace Combat 4* una gran opción para todos aquéllos que quieran disfrutar de las emociones de los combates aéreos, sin tener que meterse para el cuerpo un manual de 200 páginas. Un juego atractivo y divertido.




La estética fotorrealista de Ace Combat 4 resulta de lo más efectista vista desde arriba.

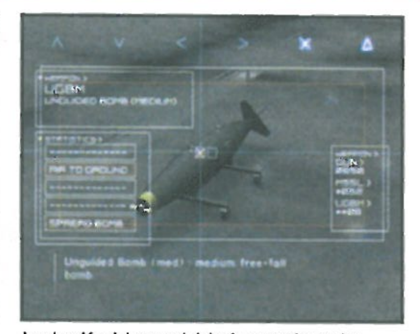

No obstante, cuando nos situamos a ras del suelo vemos que casi todo son texturas planas...



Máquinas de guerra

Ace Combat 4 incluye hasta ocho modelos de aviones de combate. Desde el temible F-16 Falcon hasta el A-10, pasando por los SU rusos. A medida que completemos cada misión, iremos obteniendo una serie de puntos con los que podremos comprar todos los modelos y, por supuesto, sus correspondientes arsenales.


Uno de los aviones más destacados es el devastador F-16. Todos están recreados de forma muy realista.


La elección del arsenal debe ir marcada por los requisitos de cada misión, si es aire, aire-tierra...

FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés** | Formato: **CD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**







DUAL SHOCK 2 | M. CARD 2 (124 Kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 7 | Sonido 7 | Diversión 7 | Duración 7 | Calidad/Precio 7

↑ Acción directa y espectacular. El modelado de los aviones.

↓ A algunos puede parecerle simple. Ciertos detalles gráficos.

A caballo entre el simulador y el "shooter", *Ace Combat 4* propone espectaculares batallas aéreas que no defraudarán a los aficionados.



Compañía **Eidos** | Precio **59,95€ (9.975ptas.)** | Edad **+18**

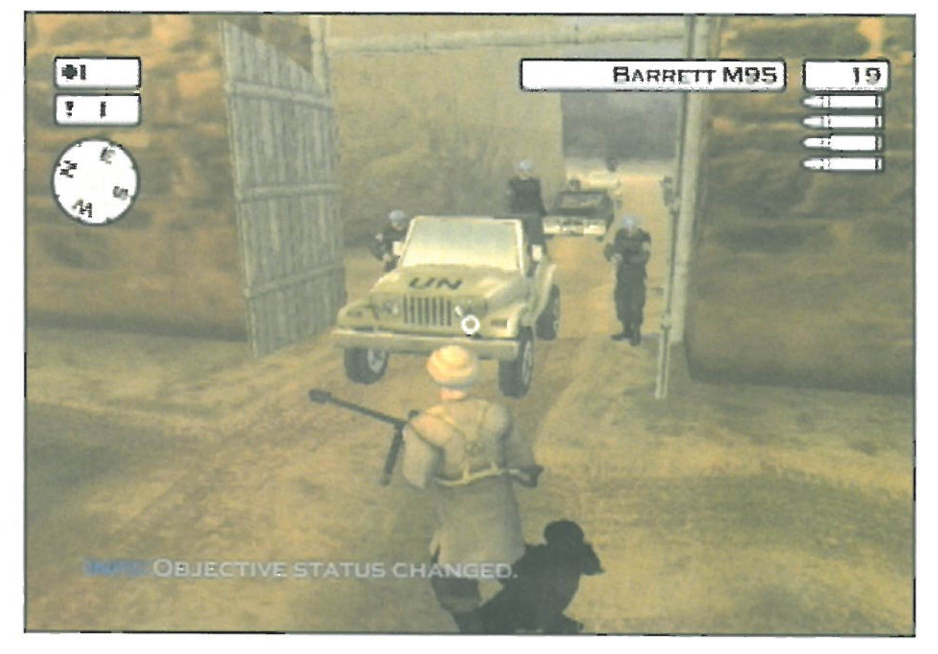
Hitman 2: Silent Assasin

Que parezca un accidente... ¿o mejor no?

¿Buscas un juego de acción con muchas posibilidades? ¿Y qué además tenga infiltración, tiros y sigilo a partes iguales? Pues no sigas buscando: este título de Eidos es la respuesta.



Hitman 2 está estructurado con un total de 21 misiones, en las que nuestra misión es viajar por todo el mundo acabando con los más variados objetivos.





Una fortaleza japonesa, una embajada o una aldea árabe son sólo algunos de los lugares a los que tenemos que desplazarnos "por motivos laborales".

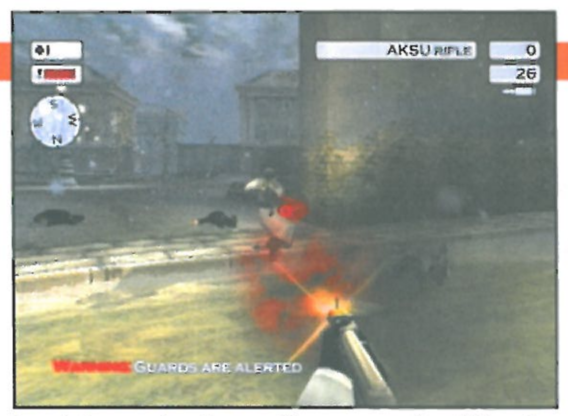


En todas las misiones el objetivo principal consiste en acabar con alguien, pero se le pueden sumar otras tareas, como robar un objeto, anular un sistema informático...

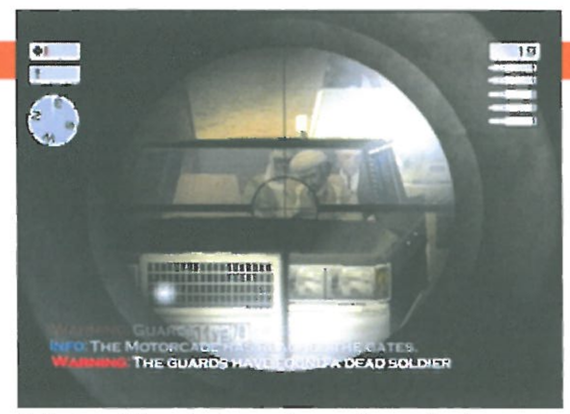
A finales del año 2000, *Hitman* se estrenó en PC, apostando por un concepto que combinaba acción e infiltración en una historia en la que su protagonista era un asesino a sueldo que había sido sometido a un tratamiento genético. Pese a su realismo y calidad, el juego recibió algunas críticas que Eidos tuvo muy en cuenta a la hora de decidir el desarrollo de esta mejorada secuela.

Así, *Hitman 2* nos pone bajo la piel del mismo criminal de la primera parte, conocido como Número 47, que está recluido en un monasterio para cambiar de vida y lavar sus pecados... Pero su retiro dura poco, pues hay alguien que, desde la sombra, quiere que vuelva a su anterior "profesión" y para ello secuestra al monje que estaba guiando su vida. Ante este hecho, Número 47 contacta con su antigua agencia de... ¿"trabajo temporal"?, en donde le facilitan información detallada a cambio de sus servicios...

BAJO ESTE ATRACTIVO ARGUMENTO, *Hitman 2* se presenta como una sucesión de misiones que suelen tener como punto común la eliminación de un personaje. Para ello tenemos que superar muchos escollos, ya sea pasando inadvertidos, desactivando fuertes sistemas de seguridad o colándonos en una una fortaleza. Cada misión es un nuevo reto que podemos abordar de distintas formas: cada uno decide si quiere pasar inadvertido, observar el entorno y eliminar al objetivo sin armar mucho ruido, o si al contrario, quiere dar caña al gatillo sin medida... ni silenciador. Entre uno y otro extremo existen numerosas posibilidades, ya que el juego nos permite elegir



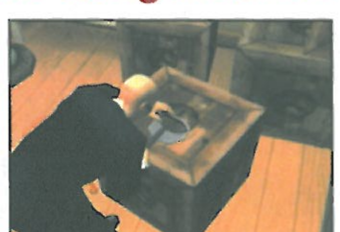
En cualquier momento, podemos cambiar a una perspectiva subjetiva y de esta forma disfrutar del juego como si de un *Medal Of Honor* se tratara.

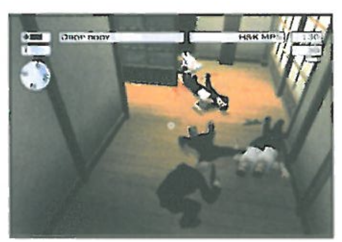


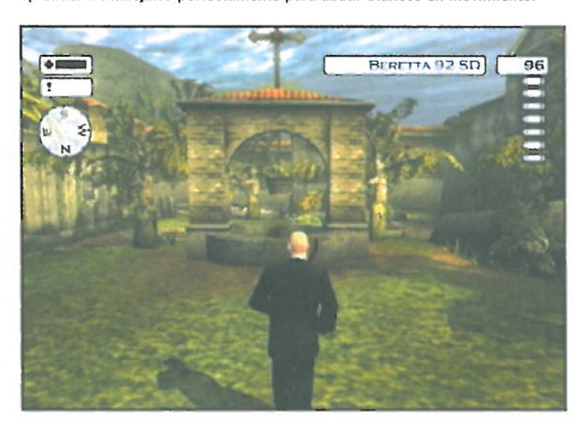
El rifle de precisión es el mejor arma de un asesino a sueldo y tenemos que aprender a manejarlo perfectamente para abatir blancos en movimiento.

¿Matón profesional o chapuzas sanguinario?

Uno de los mayores aciertos del juego es que, gracias a sus 3 niveles de dificultad y a la posibilidad de resolver de distintas formas una misma situación, podemos decantarnos por dos formas de jugar que son radicalmente opuestas. Así, es posible optar por un estilo sigiloso, limpio y "profesional" (sin dejar ni rastros ni huellas), o bien acabar con nuestra víctima por las bravas, a base de toneladas de plomo.


El veneno es un recurso que no deja huella...


...en oposición a las "sucias" armas de fuego.



La variedad de situaciones y la gran libertad de acción que ofrece son los principales atractivos de Hitman 2.

cómo deseamos actuar. Así, entre otras muchas acciones, podemos optar por envenenar a nuestro objetivo disfrazados, o provocar que se disparen las alarmas para poder actuar en medio del revuelo. A tal efecto, encontramos un buen puñado de armas y de otros utensilios, como palos de golf o cloroformo, que sumados a su completísimo sistema de control, en el que tienen cabida acciones como andar a hurtadillas, arrastrar cuerpos o cambiar a una perspectiva subjetiva, nos permiten que nos decantemos por un estilo de juego u otro.

JUNTO CON ESTA FABULOSA LIBERTAD de acción está la formidable ambientación, donde brillan los escenarios, inspirados en los lugares más dispares del mundo. Así, nos encargan acabar con un informático en un gigantesco edificio de oficinas de Kuala Lumpur, "retirar" a un oficial árabe en un pueblecito del desierto o eliminar a un capo italiano en su lujosa mansión. En todos los casos es posible encontrar efectos realmente cuidados, como la recreación de una tormenta de nieve aleatoria, que ponen la guinda a los impresionantes decorados.

No podemos decir lo mismo de los personajes, que resultan cuadradotes, poco variados dentro de una misma misión y con unas animaciones correctas, aunque mejorables.

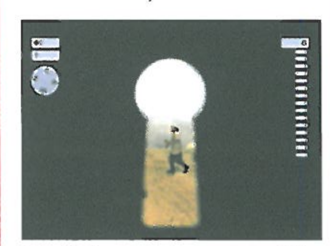
Por todo esto, puede que *Hitman 2* no sea un título que convenza por contar con un acabado gráfico de ultimísima generación, pero si lo que buscas es un juego de acción con muchas posibilidades, bastante largo y sobre todo muy divertido, no lo pienses más: no te va a defraudar.

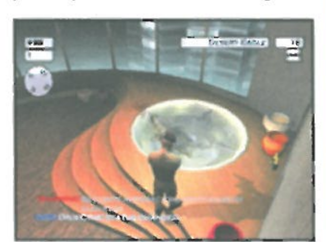
Así trabajo...

Nuestro personaje trabaja siempre de un modo similar. Primero recibe un mensaje de la agencia, en el que se le explican los pormenores de la tarea, para enseguida escoger armamento y pasar a la acción. Ya en la zona, también tiene que realizar acciones especiales, como fisgonear.


La agencia facilita todos los datos: fotos, horarios y demás, sobre la víctima.


Ya en la zona, hacemos de todo para no llamar la atención, como disfrazarnos.


Todas las formas de fisgonear son válidas para no poner sobre aviso al enemigo.


Una vez alcancemos el objetivo, sólo queda eliminarlo con sangre fría...

Disponemos de algunos movimientos de sigilo, como andar a hurtadillas o agazaparnos, para pillar de esta manera al enemigo por sorpresa.

Si dejamos a los enemigos abatidos a la vista, ni siquiera nuestro disfraz nos salvará. Lo mejor es arrastrarlos hasta un punto en el que no se vean...

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**
Voces: **Castellano**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (4x9 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 · Sonido 10 · Diversión 9
Duración 9 · Calidad/Precio 9

↑ El desarrollo, la libertad de elección, el planteamiento de las misiones, su duración...

↓ Las animaciones y el acabado de los personajes, que son un poco cuadradotes.

Un gran juego de acción que tiene en su variadísimo desarrollo, en su longitud y en sus muchísimas posibilidades sus mejores bazas.

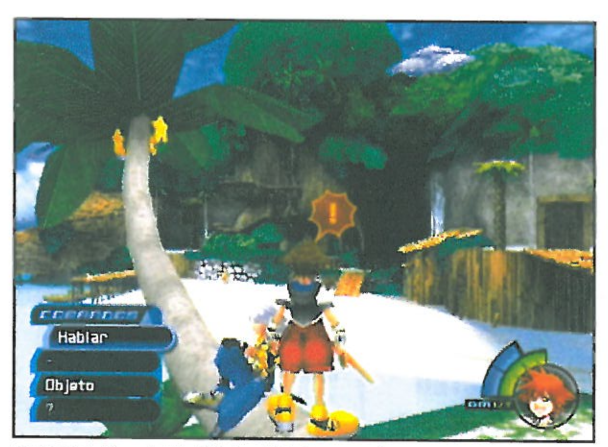


Compañía **Square** | Precio **59,95€ (9.975ptas.)** | Edad **+3**

Kingdom Hearts

Fantasía e imaginación en estado puro

Square y Disney ponen su inimitable sello a un juego de rol de acción realmente impresionante y divertido, que combina la magia y el buen hacer que ambas factorías llevan años derrochando.



Siguiendo la línea de *Final Fantasy X*, tanto escenarios como personajes son poligonales, aunque en *Kingdom Hearts* sí podemos controlar la cámara.



El juego se desarrolla en distintas películas Disney, como "Alicia en el País de las Maravillas", "Aladdín" o "Hércules".



Determinadas situaciones son un fiel reflejo de las mencionadas películas, como el veloz descenso por las ramas de los árboles de "Tarzán".

No vamos a negar algo evidente: ni Disney tiene rival en la animación, ni Square en el desarrollo de juegos de rol. Por eso no resulta extraño que cuando ambos talentos se unen surjan ideas insuperables. La primera muestra de ello es este *Kingdom Hearts*, el hijo "primogénito" de un matrimonio al que esperamos que sigan unos cuantos "retoños" más.

***KINGDOM HEARTS* NOS CUENTA** la historia de Sora, un joven con ganas de aventura que, de buenas a primeras, se convierte en el salvador del Reino Mágico, el lugar en donde residen todos los habitantes del universo Disney. Su principal misión es acabar con los "sincorazón", unos seres de las tinieblas que amenazan la integridad de todos los mundos del Reino Mágico. Para encarar tan difícil tarea, tenemos que enfrentarnos a distintos tipos de retos, como resolver puzzles, acabar con los "sincorazones" jefe, pelear con una multitud de enemigos, aprender a hacer magia y nuevas habilidades, superar zonas al más puro estilo plataformero, cumplir cientos de pequeñas misiones... Vamos, que como en cualquier otro juego de rol de acción, en su desarrollo prima la variedad sobre todas las cosas. Aún con todo, lo que hace especial a *KH* es su atractivo planteamiento.

Cada uno de los mundos de los que se compone el juego se corresponde con un clásico de Disney, como "Aladdín", "La Sirenita","Alicia en el País de las Maravillas" o "Hércules".

Aunque sea un juego de rol, en *Kigdom Hearts* también cabe la habilidad, como en los momentos plataformeros, que además resultan dificilillos.



Cuando viajamos entre los distintos mundos del juego, disfrutamos de un curioso "matamarcianos", simple gráficamente, pero con muchas posibilidades.





Todos estos mundos se visten de gala y nos ofrecen una puesta en escena, tan bella como impresionante; en estos mundos,además conviven los personajes más conocidos de Square (los Moguris, Cloud Strife o Squall, entre otros) con los de la factoría Disney, sin que la mezcla resulte en ningún momento extraña.

De hecho, todos y cada uno de los personajes que nos vamos encontrando parecen dibujos animados de verdad (no hay rastro de polígonos), y los escenarios resultan increíblemente fieles a las películas... En suma, un título que entra por los ojos y que en lo referente a niveles de calidad, no desmerece frente a otras producciones de Square, como *FFX*.

LEJOS DE AGOTAR SU ENCANTO en los gráficos, *KH* también apuesta por una duración considerable, por un sentido del humor típico de Disney y por la innovación en los aspectos jugables. En este aspecto destaca el sistema de combate, heredado de la saga *Final Fantasy* (con magias, invocaciones, ataques físicos, etc...) pero en tiempo real (sin turnos) muy sólido, en el que siempre nos encontramos escoltados por dos héroes de Disney controlados por la propia consola. No obstante, tampoco estamos hablando de que éste sea el juego perfecto, y *KH* también tiene sus fallitos. El más grave de todos es, sin duda, su sistema de cámaras, que gira muy bruscamente en los combates y no siempre nos ofrece los mejores enfoques. En ese nivel está la conversión PAL, que como *FFX*, ofrece unos bordes negros imperdonables a estas alturas "de la vida".

A pesar de todo, *KH* es, como otras producciones de Square, un título muy cuidado, tanto en los apartados jugables como visuales, y que sabe entretener gracias a su apasionante historia, sus muy numerosos secretos y su buen sistema de combate, que gustará, sobre todo, a los que se hacen el lío con los combates por turnos. Y no dejes que el "tema Disney" te eche para atrás; haznos caso, y échale un vistazo: seguro que te quedas atrapado. Y si eres un incondicional de todo lo de Square, tienes ante ti una compra obligada.

Pese a su look de dibujos animados, estamos ante un juego de rol serio, profundo y lleno de posibilidades.

El Rol con los toques Square

Square ha culminado un sistema de combate que combina lo mejor de los combates por turnos con lo más puntero en los juegos de rol de acción. El resultado no alcanza la profundidad de, por ejemplo, *FFX*, pero sí ofrece unas posibilidades muy similares: magias, invocaciones, miles de armas y protecciones, fusión de objetos... Y además, es más asequible y dinámico.



Sora dispone de ataques físicos, magias y otras estratagemas de ataque y defensa.



En todo momento estamos acompañados por dos personajes, a los que escogemos.



Como otros juegos de rol de acción, tampoco faltan los jefes finales.



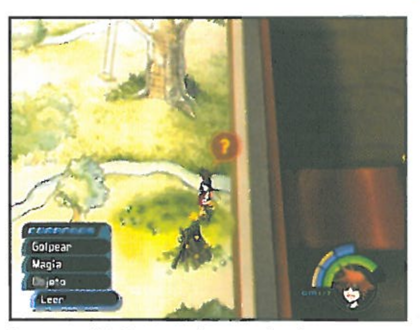
Las invocaciones son personajes clásicos de Disney, como Dumbo o Simba.

Pura fantasía

Como la saga *Final Fantasy*, *KH* apuesta por la magia y un argumento muy trabajado, a los que se suma un elemento mejor explotado: la fantasía. Cualquier cosa puede ocurrir sin previo aviso, ya sea por las exigencias del guión de Disney o porque Square se saca de la manga una nueva situación ocurrente.



Las referencias Disney son habituales, como es el caso de esta puerta de "Alicia en el país de las maravillas".



Square también ha aportado su granito de arena, y nos invita a superar retos, como introducirnos en un libro.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (120 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 10 · Sonido 9 · Diversión 8 · Duración 10 · Calidad/Precio 9

↑ Duración, gráficos, estética, banda sonora, sistema de juego, argumento...

↓ El componente plataformero, la cámara y los odiosos bordes negros de la conversión PAL.

Un gran juego de rol de acción, con un encanto sin igual, que sin ser tan apabullante como *FFX*, sabe entretener y enganchar.



Compañía **Sierra** | Precio **29,95€ (4.983 ptas.)** | Edad **+15**

Half-Life

Atrapado en el infierno

Si te apetece disfrutar de un shoot'em up subjetivo que además de acción te ofrezca aventura, tensión y miedo, *Half-Life* puede ser el título que estabas esperando.

El complejo Black Mesa ha sido invadido por seres de otra dimensión que están acabando con todo el personal y tú eres el único que puede frenarlos... Así comienza *Half-Life*, un grande de los shoot'em up que basa su éxito en que todos sus elementos están dirigidos a introducirnos en un mundo lo más realista posible y además, presenta un variado desarrollo que mezcla acción, puzzles, exploración y hasta momentos plataformeros.

El alma del juego es la tensa atmósfera que logra transmitir. Podemos sentir el caos que nos rodea: escenarios destrozados que se convierten en una trampa mortal, el rastro de cadáveres que van dejando los monstruos, las impagables escenas en las que vemos a los humanos perecer bajo el ataque de las criaturas... Eso sí, habremos de sobreponernos al miedo, ya que en muchas ocasiones nuestra tarea será salvar a los otros humanos. Y es que, aunque parezca que todo es disparar, *Half-Life* presenta un gran componente aventurero que nos obligará a usar la cabeza tanto para avanzar como acabar con los enemigos, dotados de una I. A. excelente. Por suerte, contamos con ayuda: los doctores nos curarán y los guardas combatirán...

El entorno gráfico es impecable: la potencia de PS2 mueve decorados y personajes a la velocidad del relámpago y sin una sola imperfección. Eso sí, los escenarios, aunque sólidos, son bastante simples y carecen de "adornos". Por su parte, el apartado sonoro es genial, con efectos realistas y una banda sonora que se encarga de poner la nota justa de tensión. Para redondear, ofrece un modo Deathmatch para dos jugadores y, lo que es mejor, una aventura cooperativa.

En definitiva, pese a que *Half-Life* no aprovecha todo el potencial técnico de PS2, es capaz de cautivarte y envolverte en su tensa trama. Tanto si te gustan tanto los juegos de disparos como las aventuras, es una opción que deberías tener en cuenta.



Detalles como éste hacen especial a *Half-Life*: un monstruo se alimenta de un doctor después de provocar una carnicería. Si lo hubiéramos salvado, a lo mejor estaría curándonos ahora...







El Modo Deathmatch para dos jugadores nos permite seleccionar a los protagonistas de las dos aventuras. Es una pena que no haya incluido una opción para cuatro jugadores.

Otra aventura

"Decay" es un Modo Cooperativo, con una historia paralela a la de la aventura principal y protagonizada por dos doctoras. El desarrollo está dividido en fases, al revés que en *Half-Life*, donde la acción es continuada. Y si no tienes un amigo a mano, puedes jugar solo, alternando el control de los personajes.



La cooperación será fundamental, tanto para derrotar criaturas como para resolver puzzles.



Según las estadísticas logradas en las misiones de "Decay" conseguiremos extras muy jugosos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **CD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**







Gráficos 7 | Sonido 9 | Diversión 8 | Duración 8 | Calidad/Precio 8

↑ Su increíble capacidad para introducirte en la acción. Su variado desarrollo.

↓ Que el Deathmatch sea solo para dos. Pocos detalles en los escenarios.

Uno de los mejores shoot'em up subjetivos de PS2, tanto por su variado desarrollo, como por tensa atmósfera y perfecta ambientación.


8

Compañía **EA Sports** | Precio **64,95 € (10.807 ptas.)** | Edad **+3**

F-1 2002

Velocidad, realismo... ¡y un millón de opciones de juego!

El procesador de PS2 ruge como un león con un juego que ofrece tanto realismo e intensidad como su antecesor, pero con un acabado técnico más depurado.

El inicio de cada nueva temporada deportiva supone la misma duda: ¿compramos la nueva edición del simulador con licencia oficial o seguimos jugando al de la temporada anterior? Pues en el caso de la Fórmula Uno, *F1 2002* es similar a su predecesor, pero bastante más depurado en todos sus aspectos y, por supuesto, actualizado.

F1 2002 permite al jugador de todo: desde hacer al vehículo indemne ante cualquier colisión o activar el freno automático en las curvas, hasta jugar de manera ultrarealista. Y esta última opción es la esencia de un simulador que da lo mejor de sí mismo cuando afrontamos los riesgos y estrategias de la competición real. Además, si *F1 2001* presentaba un apartado técnico de lujo, EA Sports ha conseguido en esta versión detallar aún más los modelos de sus coches y mejorar efectos gráficos como el polvo, el humo, los reflejos en las carrocerías o los desperfectos que provocan las colisiones. Si a esto unimos unos efectos sonoros ultrarealistas, tenemos un apartado técnico sobresaliente. La única pega es que el juego no está traducido ni doblado, a diferencia de su antecesor.

Las novedades jugables son quizás más escasas: nuevos modos de juego, boxes interactivos y a un indicador que marca el "efecto rebufo".

En general, EA ha preparado un simulador de enorme calidad, irresistible para los fanáticos de la Formula 1 y para todos aquellos que disfruten ante una conducción exigente.



De entre las cuatro vistas disponibles, la que sitúa la cámara en los ojos del piloto es la más realista.







El indicador de la derecha marca el "efecto rebufo", y cuando se llena del todo, salimos disparados.

Compite como quieras

EA nos obsequia con un montón de modos de juego, desde campeonatos para dos jugadores a un apasionante modo Challenge que nos propone desafíos ideales para conseguir mejorar nuestra técnica al volante.


No supone una novedad con respecto a *F1 2001*, pero el modo Campeonato para dos jugadores es la bomba.



En el modo Challenge se nos indica claramente el motivo por el que fallamos en los distintos desafíos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (298 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 · Sonido 8 · Diversión 8 · Duración 9 · Calidad/Precio 7

↑ Es el simulador más realista. Multitud de opciones y modos de juego.

↓ Ni textos ni voces están en castellano. Sólo los expertos le sacarán todo su juego.

Un simulador técnicamente muy bueno, riguroso y emocionante, con un gran abanico de opciones y modos de juego.


8

Compañía **Take 2** | Precio **29,95€ (4.983ptas.)** | Edad **+18**

State of Emergency

Histeria y caos en las calles

Todo sucede en un futuro no muy lejano: una empresa asume el control del país y ante esta situación, el pueblo se levanta. Se decreta el estado de emergencia... ¿te vas a quedar sentado?



State of Emergency recrea un estado de caos. La gente corriendo por la calle sin control, los agentes poniendo orden, las bandas haciendo de las suyas...





Las fuerzas del "orden" no tienen miramiento con nosotros. Incluso nos patean si caemos al suelo. Además, toda la IA de los personajes es bastante elevada.



En cualquiera de los modos de juego, si nos pasamos haciendo el "burro" se nos acumulan los problemas... en forma de durísimos agentes de la Ley.

Ante la protesta popular por el estado al que han llegado las cosas, la Corporación, la empresa que se ha hecho con el control del país, decide movilizar a todos sus agentes y como resultado, las bandas de delincuentes campan a sus anchas por las calles, cientos de civiles huyen... y nosotros estamos justo en medio de todo el follón. Así es *State Of Emergency*, un juego que recuerda bastante al gran *GTA III*, por la libertad de acción que ofrece, así como por la gran crudeza visual, que lo hace sólo recomendado para mayores de 18 años. Estos dos aspectos son su bandera.

LA LIBERTAD DE QUE DISPONEMOS se aprecia sobre todo en los dos modos de juego principales. Por un lado, en el Modo Revolución realizamos misiones para la Resistencia para acabar con la dictadura de la Corporación. Por otro, encontramos el Modo Caos, donde ganamos puntos haciendo el "cafre"lo más posible. En uno u otro modo no contamos con casi veinte armas, algunas devastadoras, como el cóctel Molotov o el lanzallamas, y otras más "originales", como sprays irritantes e incluso los miembros amputados de los "fiambres". Nuestra libertad de acción es total, como en *GTA III*, pudiendo seguir fielmente los objetivos marcados o ir "a nuestra bola", lo que hace al título exclusivamente indicado para el público adulto.

Teniendo siempre presente este importante detalle, *SOE* ofrece bastante diversión. El modo Revolución presenta un

La mayoría de las misiones son bastante simples y a menudo se repiten, pero la forma de llevarlas a cabo es bastante original y divertida.



Para afrontar nuestra labor, contamos con cinco personajes en total (bueno, sólo hay dos al empezar), aunque todos tienen las mismas habilidades.

Sólo para adultos

Que nadie se enfade, pero una vez más tenemos que insistir en que la violencia explícita que exhibe State of Emergency es una de las más crudas que hemos visto en los últimos tiempos, lo que hace que el título sólo esté recomendado para jugadores mayores de 18 años. Y es que podemos tanto eliminar a civiles inocentes (perdiendo puntos y llamando la atención de la policía) como elegir los métodos más cruentos para ello. Aquí tenéis una pequeña muestra...



Podemos decapitar a nuestros oponentes de un golpe... y usar sus miembros como arma.



El uso indiscriminado del lanzallamas es una estupenda baza a la hora de crear el caos.



SOE es un estupendo beat'em up. Eso sí, por su violencia sólo está recomendado para el público adulto.

total de 175 misiones, que se reparten en 4 mapas distintos y son de varios tipos (rescate, escolta, robo, destrucción...), aunque al final echamos en falta algo más variedad. Si a ello le añadimos el "frenesí" que presenta el modo Caos y sus tres submodos de juego ocultos, amén de un elenco de cinco personajes para elegir (aunque todos tienen las mismas habilidades), vemos que contamos con "estado de emergencia" para rato.

GRÁFICAMENTE, LO MÁS DESTACABLE es que el juego pone a más de cien personajes en pantalla con una buena velocidad y sin que los escenarios lleguen a resentirse demasiado. De hecho, los escenarios de *SOE* tienen un nivel de detalle bastante decente y carecen de la molesta niebla. Sin embargo, el "esfuerzo" sí se paga en los modelos de los personajes, sin apenas detalle y con una animación limitada.

Eso sí, muestra notables efectos en las explosiones y una lograda estética "cool" muy acorde con el tono "macarra" del juego. Tampoco vamos a olvidar que *State Of Emergency* incluye una opción de 60hz., además de otra para pantallas panorámicas.

En la parcela sonora, por su parte, encontramos melodías de lo más "tecno" (la verdad es que son tan machaconas que terminan cansando) y efectos de sonido correctos, aunque las voces están en inglés. Además tiene opción para usar el sistema Prologic.

En fin, que nos hallamos ante un título curioso, original y bastante espectacular que engancha sin duda a los amantes de los buenos beat'em ups... eso sí, que tengan más de 18 años.

Armado y peligroso...

La variedad de armas que podemos usar a lo largo del juego van desde las de cuerpo a cuerpo (con porras, espadas, mobiliario urbano...) hasta las de fuego (lanzallamas, AK-47, lanzamisiles, etc.) pasando por los golpes "standard" como patadas o puñetazos. Hay que señalar que el control está a la altura y que todas la acciones se realizan de manera cómoda y sencilla.



Los fusiles de asalto tipo AK-47 son muy prácticos para lograr acabar con un grupo.



Por su parte, el lanzamisiles es una buena forma de destruir objetivos materiales.



Además hay un buen repertorio de golpes cuerpo a cuerpo, como este golpe en giro.





FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (162 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN



Gráficos 8 · Sonido 7 · Diversión 8 · Duración 9 · Calidad/Precio 9

↑ El planteamiento es original y divertido y está acompañado de una buena factura técnica.

↓ Echamos en falta una mayor variedad en las misiones y, sobre todo, un modo multijugador.

Es violento y sus misiones pueden ser repetitivas, pero es una locura al estilo *GTA III*, aunque en plan beat' em up. Gustará a los aficionados.



Compañía **Capcom** | Precio **29,95 € (4.983 ptas.)** | Edad **+18**

Devil May Cry

Acción por los cuatro costados

Capcom nos ofrece una frenética aventura de acción con un sobresaliente apartado técnico y una enorme jugabilidad, que ya es una referencia en el género. Y más por su precio Platinum.



Los efectos de luz, como todos los demás elementos del apartado gráfico, son brillantes gracias al uso del sistema de partículas.



Aunque habrá una cierta variedad en las misiones, la mayoría consistirá en buscar determinados objetos y colocarlos en el lugar adecuado.



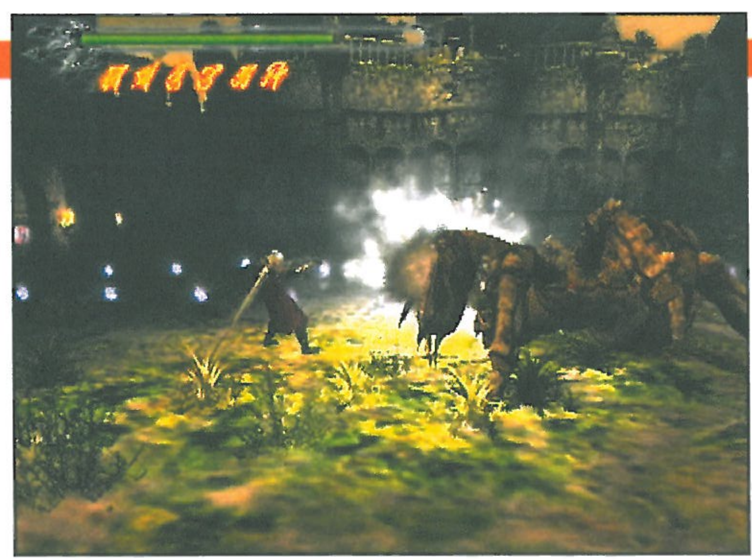
Habrá momentos en los que el juego se convertirá en un "shooter", con perspectiva subjetiva para los tramos subacuáticos.



Pocos títulos son capaces de convertirse en referentes de un género, incluso antes de salir a la venta, algo que logró sobradamente *Devil May Cry* el año pasado y que ahora, con su nuevo precio Platinum, está dispuesto a ratificar Y es que este. *DMC* es mucho más que una aventura de acción convencional. Es un espectacular y frenético torrente de emociones donde absolutamente todo trascurre a velocidades de vértigo, con un su monumental y desbordante despliegue técnico.

LA ACCIÓN NOS PONE EN LA PIEL DE DANTE, un investigador de lo paranormal con ascendencia demoníaca, que debe proteger al mundo de los vivos de las huestes del Underworld, encabezadas por el malvado Mundus. Este sencillo planteamiento esconde una aventura espectacular, que está estructurada en 23 misiones (con 12 secretas), donde la protagonista es la acción pura y dura. Olvidaos de cualquier otra experiencia anterior y preparaos para los combates más espectaculares, rápidos y frenéticos que hemos visto en PS2, con una increíble cantidad de enemigos en pantalla que se mueven con una velocidad y realismo realmente alucinantes.

Para afrontar estos combates contaremos con una variedad increíble de ataques, llevando en todo momento dos tipos de armas, una de cuerpo a cuerpo y otra de fuego. La mezcla de ambos estilos de combate hace que las peleas sean, además de espectaculares, muy variadas,



Pese a su enorme tamaño, los enemigos se mueven muy rápido y muestran impresionantes animaciones.

La espectacularidad del juego está presente tanto en los escenarios como en los personajes.





máxime cuando cada arma tiene distintos golpes y que además podremos adoptar dos formas demoníacas, con sus correspondientes poderes. Con tanta oferta podéis pensar que efectuar los combos puede ser algo difícil. Nada más lejos de la realidad, ya que para el combo más complicado sólo habrá que utilizar 3 botones.

Si la acción frenética es quizá lo más destacado de *DMC*, su apartado técnico no se queda atrás. Precisamente la banda sonora, unas veces sinfónica y otras de lo más "tecno", es clave para ambientarnos. Tanto, que sin su música los combates no serían lo mismo.

Y QUÉ DECIR DEL APARTADO GRÁFICO.

Los alucinantes escenarios, completamente poligonales, ofrecen un grado de detalle obsesivo, con unas texturas que quitan el hipo y una profundidad con la que otros juegos sólo sueñan. Seguro de más de una vez pararéis entre combate y combate para contemplarlos con la boca abierta. Espectaculares efectos de luz, zooms, "travellings"... ponen la guinda a unos gráficos de lujo, donde sólo falla el sombreado de los modelos.

Si te dejas atrapar por su trepidante ritmo, descubrirás que Devil May Cry es una aventura irresistible.

Tiene algunos "peros", como que está doblado, se hace un poco corto y el sistema de cámaras no siempre ofrece la mejor toma. Sin embargo, lo peor es la horrible conversión, que tiene unas grandes bandas negras encima y debajo de la imagen. Una pena, porque por calidad técnica, planteamiento y diversión estamos ante el nuevo mito de las aventuras.

El luchador perfecto

La cruzada de Dante no sería posible sin las inabarcables posibilidades ofensivas que el juego ofrece. Además de las armas de fuego y de la transformación en demonio, según consigamos orbes rojos podremos cambiarlos por habilidades cuerpo a cuerpo. Sólo la combinación de las tres variantes nos llevará a la victoria.



La espada Alastor y los guanteletes de Ifrit tienen habilidades canjeables por orbes.



Según nos equipemos con Alastor o Ifrit seremos un demonio eléctrico o de fuego.

Los siervos de Mundus

Dentro de la espectacularidad general del juego destacan los jefes finales, tanto por su tamaño como por su variedad. Con cada uno habrá que usar una estrategia y os aseguramos que sudaréis la gota gorda para acabar con ellos... sobre todo porque os enfrentaréis tres veces con cada uno.



Esta masa informe nos dará mucha guerra. Además de sus ataques, si nos coge nos enviará a otro plano.



La movilidad del Grifo y sus variados ataques nos pondrán en aprietos en los tres enfrentamientos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**







DUAL SHOCK 2 · M.CARD (130 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 · Sonido 9 · Diversión 9
Duración 7 · Calidad/Precio 9

↑ Los gráficos, el sonido, el control, los combates, la trama...

↓ La conversión a PAL deja enormes bandas negras. Es un poco corto.

Por calidad técnica, planteamiento y diversión, *Devil May Cry* emocionará a todos los seguidores de las aventuras de acción.



Compañía **Wanadoo** | Precio **49,95€ (8.311ptas.)** | Edad **+18**

Project Zero

Venga, fantasma... ¡Una sonrisita!

¿Te atreverías a pasar cuatro noches en un caserón fantasmagórico armado sólo con una cámara de fotos? Pues ésta es tu misión en el "survival horror" más original del catálogo de nuestra PS2.



Los espectros son todo un lujo de luz y transparencias que demuestran la potencia del chip gráfico de PS2. Pocos seres tan espeluznantes hemos visto en un juego.



Los puzzles siguen la mecánica tradicional: mover y colocar ciertos objetos para abrir puertas secretas, cajones ocultos, etc...



La linterna que Miku lleva durante toda la aventura es ideal para comprobar los excelentes efectos de luces y sombras y la calidad de los reflejos en los espejos.



Desde que Konami nos aterrorizó con su magistral *Silent Hill* para PSOne, echábamos ya de menos un juego que aportara más miedo e ideas originales a los survival horror. Algo que logra *Project Zero*, un título que, tomando como base el desarrollo tradicional del género (investigar, enfrentarse a monstruos, resolver puzzles), añade ingredientes nuevos que le dan una personalidad única.

LA HEROÍNA DE ESTA MACABRA AVENTURA

es la joven Miku, que se adentra en un viejo caserón siguiendo la pista de su hermano. Lo que la chica no sabe es que va a vivir una pesadilla: la mansión está llena de espectros dispuestos a arrastrarla al más allá.

La acción se desarrolla en cuatro terribles noches (unas diez horas de juego), en las que Miku explora la casa al tiempo que resuelve sencillos puzzles para acceder a nuevas zonas. Su único arma es una cámara de fotos con poderes exorcistas. Al usarla, pasamos a un modo de vista subjetiva y el daño que causamos a los espectros depende de la distancia de las fotos. Esta novedad hace que se pierda parte del componente de acción que aportan las armas tradicionales, pero aumenta la capacidad aterradora del juego, al obligarnos a enfrentarnos a los espectros cara a cara. Además, la cámara nos sirve para obtener valiosas pistas, mostrando imágenes invisibles a simple vista y funcionando como un detector de fantasmas.

En *Project Zero*, de fondos prerenderizados nada: todos los escenarios están modelados en 3D, aunque por sus estupendas texturas podría no parecerlo.

Las escenas de vídeo que preceden a las apariciones de los espectros más peligrosos están pensadas para ponernos los pelos como escarpias.

Tres tipos de entes fantasmagóricos

Durante su periplo por la mansión, Miku se topa con los espectros en tres situaciones distintas: algunos están estáticos, asociados a un determinado lugar; otros se hacen visibles un solo instante y hay que fotografiarlos deprisa; y por último están los espectros agresivos, aquéllos que nos atacan y con los que hay que combatir haciendo uso de la cámara. Sus nombres (la Ciega, la Niña del Cuello Roto o Brazos Largos) no presagian nada bueno.


Clásico fantasma estático: el espectro de un niño está atrapado y una foto lo liberará.


A veces, al abrir una puerta un ente se materializa unos segundos... ¡saca la cámara!

Aunque esta sencilla mezcla de puzzles y apariciones se repite durante todo el juego, no llega a cansar, gracias al gran interés que despierta su espeluznante argumento.

EN LOS ASPECTOS TÉCNICOS, en Tecmo han sabido utilizar las tradicionales cámaras prefijadas que nos muestran la tétrica mansión, modelada en 3D, desde la perspectiva más inquietante. El diseño de Miku y de los escenarios es notable, los efectos de luces y sombras en tiempo real son excelentes, y los espectros... en fin, éstos merecen mención a parte:



Si buscas una aventura de terror original e innovadora, la macabra historia de Project Zero te atrapará.

Sus formas se hacen más o menos transparentes, se distorsionan, se funden con los escenarios, provocan extraños efectos de luz a su alrededor... Además, su aspecto es tan terrorífico como sus susurros, sus gritos y los extraños rumores que pueden surgir en cualquier sala de la casa. Y es que todo en *Project Zero* está pensado para introducir al jugador en una atmósfera de horror.

Esta sabia mezcla de una buena realización técnica, una historia excelente que poco a poco se va desvelando y el novedoso aspecto de tener que enfrentarnos a todos esos horrores con un cámara de fotos, hacen que *Project Zero* sea imprescindible para los amantes de los juegos de terror. Es un título que puede codearse con los mejores survival horror de PS2, pues logra con creces su objetivo principal: hacer que el jugador se convierta en el auténtico protagonista de un aterrador cuento de fantasmas.

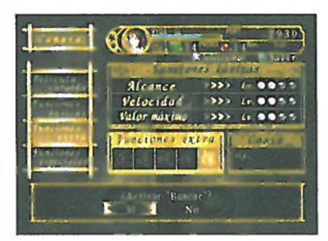


Algunos de los espectros aparecen en varios momentos del juego. En general, no es muy difícil librarse de ellos... si no te tiembla el pulso.


La mansión en la que transcurre el juego fue construida en el siglo XIX, y elementos como estas antiguas muñecas le dan un aspecto inquietante.

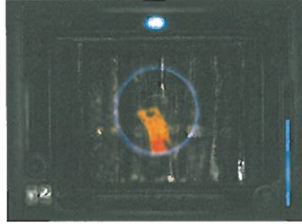
El ojo mágico

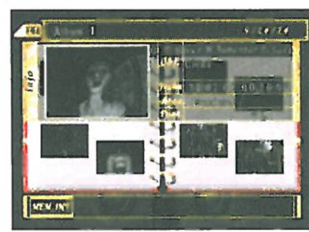
Además de exorcizar fantasmas, la cámara que la madre de Miku le ha regalado a ésta absorbe la energía de los espectros. Su poder mágico lo repartimos a nuestro antojo para potenciar las capacidades mágicas de la cámara (velocidad, alcance y valor de ataque), o para activar funciones especiales como paralizar a los fantasmas, seguirlos automáticamente o hacerlos más claramente visibles. Estas ventajas son muy útiles en las últimas noches.



Puedes elegir las funciones a mejorar.


El enfoque automático es muy útil.


La cámara revela cómo abrir esta puerta.


Guarda tus mejores fotos en la tarjeta.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (1.748 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 · Sonido 8 · Diversión 8
Duración 7 · Calidad/Precio 8

↑ Toda su realización técnica, la historia, los espectros, los usos de la cámara de fotos...

↓ Puede hacerse repetitivo y corto, y algunos quizá echen de menos una buena escopeta...

Un original Survival horror que se puede codear con los mejores del género gracias a una inquietante historia y una lúgubre ambientación.



Compañía **Acclaim** | Precio **59,95€ (9.975ptas.)** | Edad **+16**

Aggressive Inline

El más serio rival de la saga Tony Hawk

Tony Hawk **comparte su reinado en los deportes de riesgo para PS2 con este divertidísimo** ***Aggressive Inline*****, un título en el que los patines en línea y la técnica llevan la voz cantante.**







Los escenarios son gigantescos y en ellos podemos hacer todo tipo de piruetas, como ir de espaldas sobre un pie.



Algunas pruebas son minijuegos, como éste, en el que controlamos una grúa para colocar ciertos obstáculos.

Parecía impensable que un título que apareció en las tiendas sin tener apenas publicidad, en muy poco tiempo estuviera codeándose con la famosa saga *Tony Hawk*, el mejor exponente de los deportes de riesgo para PS2, pero así fue. El juego del que hablamos es *Aggressive Inline Skating* y está programado por Z-Axis, el equipo que creó *Dave Mirra*. Y se ve que estos chicos han aprendido de sus errores pasados, pues han subsanado en él muchos de los problemillas o defectos de sus juegos anteriores. Para conocer sus virtudes, sigue leyendo...

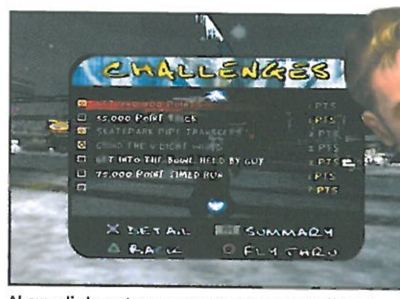
PARTIENDO DE UN CONCEPTO SIMILAR al de otros títulos basados en deportes de riesgo, en este *Aggressive Inline* el modo de juego estrella es el modo Carrera, una vez más. En él nos hacemos con el control de uno de los numerosos deportistas profesionales (todos ellos son reales, que quede claro) para guiarlo por cualquiera de sus 8 escenarios, superando un buen número de retos y pruebas, como realizar una pirueta en una zona o alcanzar un récord de puntos con un combo de

Skater, tienes mucho por descubrir...

Al entrar en los niveles sólo podemos llevar a cabo parte de los retos y objetivos que se nos propone. Los demás los descubriremos al ir superando los iniciales y al hablar con los personajes que "pululan" por el escenario y que, por lo general, suelen tener un icono sobre la cabeza. Al hablar con ellos, pulsando ●, nos proponen nuevos retos.



Antes de empezar a patinar, lo ideal es buscar nuevos retos, así que busca personajes con un icono.



Al cumplir los retos que se nos proponen recibimos puntos que, sumados, nos abren nuevos escenarios.

En *Aggressive Inline* podemos realizar los mismos tipos de piruetas que en *Tony Hawk*, aunque con un sistema más sencillo y fácil para el jugador.



Los escenarios son dos y tres veces más grandes que los de otros juegos similares, y eso sin contar con las zonas cerradas inicialmente, y las ocultas.





piruetas. En principio, no ofrece nada nuevo… ¿o no?

Pues las muchas novedades se ven en cuanto empezamos a jugar. Lo que primero choca es que no hay indicador de tiempo, es decir, no tenemos el agobio de un contador que se agota para repetir un reto hasta que nos salga, salvo para aquéllos que sí están cronometrados aposta. En su lugar, disponemos de un indicador de energía, que se vacía con las caídas, y se recupera, o bien con los botes de bebida energética que hay repartidos por los escenarios, o haciendo piruetas. Si a todo le sumamos que cada uno de los ocho niveles tiene más de veinte retos (más del doble que en *TH4*), y que al menos la mitad hay que descubrirlos en los escenarios hablando con los personajes, como resultado tenemos un juego con una originalidad, variedad y profundidad poco vistas.

CENTRÁNDONOS EN SUS CUALIDADES

técnicas, *Aggressive Inline* puede presumir de contar con un apartado técnico de calidad pareja al de *TH4*, ya que pone en pantalla unos escenarios gigantescos (aún más grandes que los de *TH4*), y que además están llenos de detalles y de elementos móviles, como vehículos y

Aggressive Inline ofrece más retos y horas de juego que ningún otro juego basado en deportes de riesgo.

peatones, ofreciéndonos, en fin, unos escenarios cuidados al detalle que PS2 gestiona sin despeinarse ni un pelo.

En el mismo nivel están los skaters, que gozan de un acabado no menos genial, con detalles muy currados, como sus fluidas animaciones o sus rostros. Lo que no acaba de convencernos es el control, pues aunque parte de un esquema típico en el género, ciertas acciones resultan innecesariamente complejas, como la forma de prolongar los combos, y lo que es peor, el sistema de piruetas está demasiado simplificado, ya que con sólo dos botones y la cruceta podemos realizar todas las "monerías".

Por todo esto, *Aggressive Inline* es un juego de gran calidad, recomendado a toda la legión de los seguidores de los deportes de riesgo con sus interesantes novedades, adornadas por un apartado gráfico sin fisuras. Si lo tuyo son este tipo de juegos, no lo dudes: corre a por él.



Cada uno de los 8 escenarios nos sitúa en lugares un tanto atípicos y raros, pero la mar de originales, como un plató de cine o una fábrica de coches.



Como es habitual en el género, *Aggressive Inline* también incluye modos Multijugador e incluso un editor de escenarios, no disponible inicialmente.

Una mezcla muy variada

Aggressive Inline recoge lo mejor de los últimos juegos de deportes de riesgo y le da su propia personalidad. Por esta razón no resulta nada extraño ver acciones como agarrarse de los postes (vistas en *Airblade*) o realizar complicadas piruetas (como las de *Tony Hawk*) a las que se suman otras posibilidades, como agarrarse a los coches.


Cualquier barra que veas, es susceptible…


…de ser agarrada para realizar piruetas.


También es posible agarrarse a coches.


Y lo que nunca falta: las acrobacias.

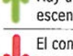
FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1-2**




DUAL SHOCK 2 · M.CARD (134 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 · Sonido 8 · Diversión 9
Duración 10 · Calidad/Precio 9


Hay un montón de retos en cada nivel, los escenarios son gigantescos, es muy rápido…


El control no es tan completo ni tiene una respuesta tan buena como en *Tony Hawk 4*.

Por opciones, capacidad para divertir y factura técnica, es la propuesta más sólida frente a *Tony Hawk 4*, aunque su control…

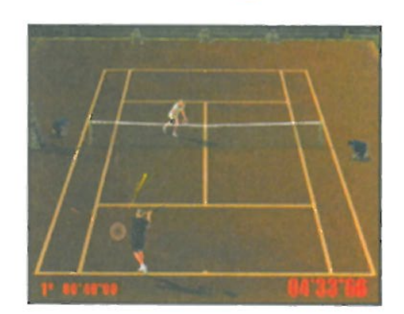


Compañía **Namco** | Precio **59,95€ (9.975ptas.)** | Edad **+3**

Smash Court Tennis

El buen tenis se juega en PS2.

De la mano de, nada menos que Namco, el mejor tenis internacional llega a nuestra casa. ¡Prepara la raqueta!





Pegarle a la raqueta es más divertido (y menos cansado) desde que jugamos en PS2 con este estupendo, *Smash Court Tennis Pro Tournament*, un juego que, no sin ciertos fallos y sin llegar al nivel del juego de Sega, *Virtua Tennis 2*, es de lo mejor que tiene nuestra PS2.

Lo primero que debemos destacar es su irresistible jugabilidad. Enseguida nos acostumbramos a su fácil manejo y ejecutamos con bastante facilidad golpes "liftados" o "smashes". Pero esto no implica que el control no tenga posibilidades, pues hacer, por ejemplo, una dejada con garantías requiere su buena práctica. El ritmo de los partidos es rapidísimo, lo que se agradece en la práctica aunque no sea realista. Otro aspecto poco realista que raramente las bolas salen fuera, o las estelas con que se identifican los golpes. Todo esto deja una jugabilidad más cercana al arcade que a la simulación, pero la verdad es que resulta muy divertido.

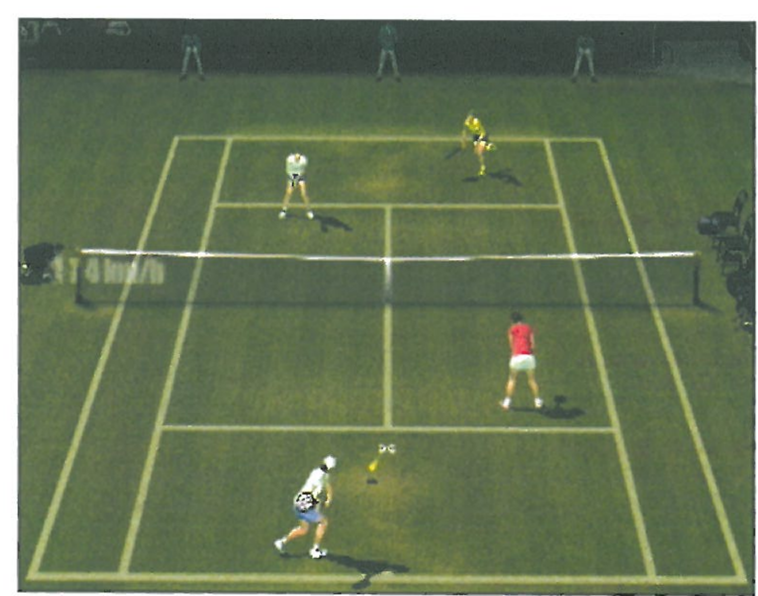
Gráficamente también está en un buen nivel. Aunque el modelado de los jugadores es mejorable, *Smash Court* da el do de pecho en lo que se refiere a sus animaciones, fluidas y realistas, y en muchos otros pequeños, pero importantes, detalles, como la suavidad de la red o la calidad de las texturas de las distintas pistas. Además, tiene selector de 60 hertzios. El apartado sonoro también se eleva a un gran nivel, sobre todo gracias al excelente sonido ambiente, que ayuda a forjar una creíble atmósfera tenística.

Podemos elegir entre 8 jugadores reales, entre los que están Sampras o la Kournikova. En cuanto a torneos, participamos en Wimbledon, en el Open de Australia y en el de Estados Unidos, aparte de otro más, éste ficticio.

Estas licencias son la guinda de un título que sin ser perfecto sacia las ganas de jugar al tenis de cualquiera… aunque no llegue al mismo nivel de *VT2*. Además, es divertido como pocos.



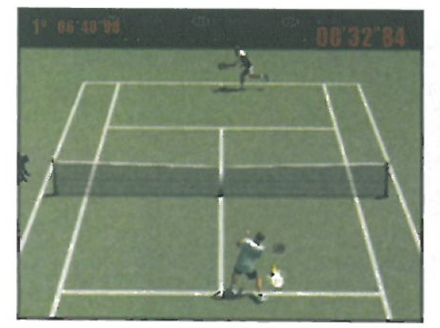
Gráficamente, *Smash Court* muestra animaciones bastante logradas (gracias al Motion Capture) y unas pistas con un alto nivel de detalle. Es una lástima que flojee en el modelado de los jugadores...



***Smash Court* combina elementos muy realistas, como la cuidada física de la bola (el bote cambia en función de la superficie) con aspectos más arcade, como la velocidad de juego o las estelas.**

Modos de juego

En cuanto a modos de juego tampoco anda mal servido. El modo Torneo, pese a ser algo peculiar (no se disputan partidos completos hasta el final), tiene bastante chicha, ya que además de ganar, si cumplimos ciertos desafíos durante el juego podemos desbloquear extras, como una cámara subjetiva, etc.



Además del Torneo, encontramos un buen abanico de modos: Exhibición, Arcade, Desafío y Contrarreloj.



En el modo Desafío podremos entrenar nuestros golpes, además de abrir nuevos retos según vamos avanzando.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **CD**
Voces: **Inglés/Francés** | Jugadores: **1-4**


DUAL SHOCK 2


M. CARD (85 Kb)


VOLANTE MULTITAP TECLADO RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 9
Duración 7 **Calidad/Precio** 7

↑ Su enorme jugabilidad, que hace que sea muy divertido. Sólido apartado técnico.

↓ Aunque son los más famosos, 8 tenistas son pocos. El modo Torneo podría ser más largo.

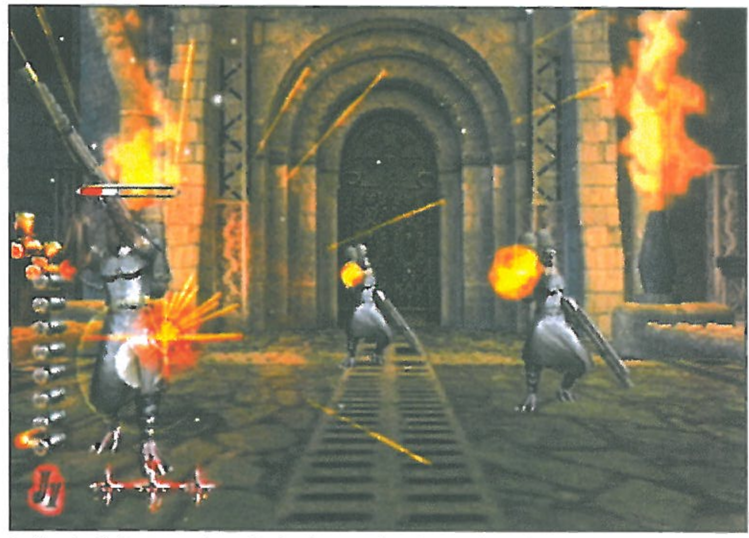
***Smash Court Tennis* es un título muy jugable y divertido, aunque no llega al nivel de *Virtua Tennis 2* no defraudará a ningún fan del género.** **8**

Compañía **Namco/Sega** | Precio **59,95€ (9.975 ptas.)** | Edad **+18**

Vampire Night

Cazando seres de ultratumba

Dos colosos como Namco y Sega unieron fuerzas para crear un terrorífico arcade de pistola. Prepara bien tus balas... pero esta vez, que sean de plata.


En *Vampire Night* no se puede esquivar los tiros enemigos: hay que dispararlos antes de que nos impacten.

Si pensabais que los vampiros sólo pueden ser exterminados con una estaca en el corazón, estáis equivocados. Al menos si jugáis a *Vampire Night*, un arcade de pistola que ya vimos en los salones recreativos y que no propone acabar con los seres de ultratumba a balazo limpio.

A primera vista, *Vampire Night* parece un arcade de pistola al uso. La acción se desarrolla sobre raíles y en cada "parada" deberemos acabar con todos los monstruos que nos salgan al paso antes de que nos alcancen con sus garras, colmillos... Este clásico planteamiento se ve alterado por la existencia de rutas alternativas. El ir por una u otra ruta dependerá de varios condicionantes: si protegemos adecuadamente a la niña que nos acompaña, si rescatamos o no a los humanos que están a punto de ser poseídos... Esto hace que el desarrollo se vuelva más variado. Además, durante las fases encontraremos objetos que, una vez destrozados, nos darán plata que nos permitirá comprar nuevos ítems. Todos estos ingredientes le dan algo más de "vidilla" y ayudan a paliar el principal problema del juego: el modo principal, aunque muy divertido, es corto. Y es que *Vampire Night* tiene el mismo problema que todos los juegos de su género. Cierto es que ofrece lo necesario para asegurar buenos ratos de diversión (gracias en buena medida en la fenomenal respuesta de la pistola), pero esos ratos duran poco. Menos mal que se han incluido divertidos extras, que consiguen alargar un poco más su vida útil.

En el apartado gráfico vemos que todo se mueve con rapidez suficiente y, tanto escenarios como "bichos", brillan a buen nivel, destacando el diseño de los monstruos. Y en cuanto al sonido, bien por los efectos, pero el doblaje cansa desde la primera partida.

En fin, que *VN* es un arcade de pistola divertido y muy jugable, en el que el uso de la pistola no es que sea imprescindible pero sí es muy recomendable. Si te gusta el género no te defraudará.






Los bichos tienen barra de vida y un tiro no acabará con ellos, salvo que acertemos en su punto débil.

Los modos especiales

Además de un modo especial con misiones sueltas que se llevan a cabo en los escenarios del juego, *Vampire Night* incluye un completo modo entrenamiento en el que hallaremos hasta 17 minijuegos para probar nuestra destreza con el gatillo. Muy divertido.


Aquí hay que evitar que los monstruos toquen el extremo derecho de la pantalla.



Cada prueba tiene tres grados de dificultad bien ajustados, lo que nos garantiza un largo entretenimiento.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **CD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-2**







DUAL SHOCK 2 · M. CARD (54 Kb) · VOLANTE · PISTOLA · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 · Sonido 6 · Diversión 9 · Duración 6 · Calidad/Precio 7

↑ Resulta sumamente divertido y jugable.
Tiene un montón de extras y modos especiales.

↓ El modo principal resulta bastante corto.
El doblaje se hace pesado desde el principio.

Vampire Night es un arcade de pistola muy divertido con el que los aficionados al género van a disfrutar. Eso sí, resulta corto.


8

Compañía **Sony** | Precio **59,99€ (9.980 ptas.)** | Edad **+18**

The Getaway

La cara más realista y dura del crimen



The Getaway nos cuenta una misma historia desde dos puntos de vista distintos: el de un criminal retirado que debe volver a las calles para recuperar a su hijo y el de un policía apartado del servicio que intenta demostrar su valía.

Para desplazarnos por Londres necesitamos un coche, y podemos "escogerlo" entre cerca de 50 modelos reales.

Sony Europa por fin culmina uno de sus proyectos más ambiciosos, *The Getaway*, una dura historia de criminales que pasará a la historia por su impecable factura técnica.

Cada vez son más los juegos que nos meten en el pellejo de un delincuente permitiéndonos llevar a cabo todo tipo de tropelías, desde robar coches a provocar revueltas. Como muestra, ahí está la saga *Grand Theft Auto*, y ahora este *The Getaway*, a los que muy pronto seguirán *Mafia* y *True Crime*. Sin embargo, el caso de este *The Getaway* es diferente: no utiliza este recurso para hacer gala de una violencia gratuita o de inmensas posibilidades de juego, sino para contarnos una historia más dura y adulta de lo habitual, que se desarrolla, en gran medida, por medio de espectaculares y cinematográficas secuencias.

La historia comienza con Mark Hammond, un criminal retirado que se ve forzado a volver a las calles cuando Charly Johnson, su antiguo jefe, mata a su mujer y secuestra a su hijo. Para recuperarlo, deberá obedecer todas las órdenes de Charly, que por regla general suelen ser "trabajitos finos", como incendiar un local, robar objetos y dinero a otras bandas o eliminar a algunos sujetos molestos. Para cumplir estas tareas, tendremos que tomar "prestados" todo tipo de coches (cerca de 50 modelos reales) y hacer uso de unas cuantas armas de fuego (pistolas, escopetas, metralletas...). Dejando a un lado la posible originalidad de algunas misiones, a primera vista podría parecer que no aporta nada nuevo al género... pero nada más lejos de la realidad.

***THE GETAWAY* VA MÁS ALLÁ DE TODO LO VISTO** en este subgénero, sobre todo en las cuestiones gráficas y técnicas. Por poner algunos ejemplos, la recreación de Londres, la ciudad donde se desarrolla, es sencillamente

Dos personajes y... ¿un único destino?

Las 24 misiones que componen el juego se reparten entre los dos protagonistas, Frank Carter y Mark Hammond. Cada uno de ellos afronta el argumento desde puntos de vista distintos, y de hecho, el talante de sus misiones es muy diferente: uno apuesta más por la conducción y el otro por la acción. Es más, las diferencias se plasman hasta en sus desenlaces...



Mark Hammond, el "criminal", recurre más a menudo a los coches para realizar sus misiones...



... mientras que Frank Carter, el policía, es un hombre de acción, y algo menos de conducción.

Todo en *The Getaway* está muy cuidado: el deterioro de los coches, el aspecto de las calles, los efectos como el humo... Un conjunto brillante.



Durante los "encarguitos" asistiremos a brutales tiroteos, aunque en ocasiones son igual de importantes el sigilo y los movimientos tácticos.





apabullante, el diseño de los interiores muy detallado y la construcción y animación de los rostros de los personajes de lo más realista que hemos visto nunca. Tampoco hay tiempos de carga, ni recesos cuando entramos en los edificios: la experiencia de juego es continua y sin pausas. Además, la guinda la pone un apartado sonoro de verdadero lujo, en el que Sony ha tirado la casa por la ventana y ha empleado actores que trabajan en el cine normalmente, logrando un resultado excepcional, en el que el argot, los "tacos" y palabras malsonantes están a la orden del día.

Por todo esto, la puesta en escena es mucho más impresionante y madura que la de *GTA Vice City*, su más directo competidor, aunque mentiríamos si no dijéramos que sus posibilidades también son inferiores (no podemos pilotar otros tipos de vehículos, no hay misiones secundarias...).

ESTO NO SIGNIFICA QUE *The Getaway* sea un juego limitado, ni mucho menos. En total ofrece 24 misiones, de las cuales la mitad las protagoniza un segundo personaje, el policía Frank Carter, con el que viviremos la misma historia, pero desde una perspectiva muy distinta. Tampoco está de más el Modo Libre, en el que podemos recorrer la ciudad con completa libertad e incluso trabajar de taxista. No obstante, tampoco estamos hablando del juego perfecto, ya que tiene algunos defectos que le impiden resultar aún más impresionante. Así, podríamos mencionar las animaciones del protagonista, el excesivo peso de la conducción en el desarrollo del juego o que no haya un sistema para salvar la partida en cualquier momento, algo que ahorraría más de un quebradero de cabeza.

Lo que sí está más que claro es que aquellos que han disfrutado con *GTA Vice City* tienen ante sí una cita ineludible, un juego que apuesta más por la técnica y el argumento que por ofrecer libertad absoluta. En suma, un juego que entra por los ojos, que te atrapa y que entretiene a lo grande... aunque durante menos tiempo.

The Getaway llama la atención por sus insuperables gráficos y su trama, digna del mejor cine negro.



Los interiores, como este almacén, están muy bien integrados en la trama.



La traducción y el doblaje son para quitarse el sombrero, y un poco fuertes.

Real, como la vida misma

La premisa de *The Getaway* es el realismo, tanto visual como jugable: no veremos marcadores de ningún tipo, la recreación de Londres y de los interiores es total...



El diseño de los interiores es espectacular y muy superior al de los de *GTA Vice City*.



No hay indicadores: las manchas de sangre indican que no estamos "sanos".



Los personajes que deambulan por los escenarios reaccionan de forma real.



Las animaciones faciales son de lo más realista que hemos visto en PS2 ¿o no?

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M. CARD (128 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 10 · Sonido 9 · Diversión 9
Duración 8 · Calidad/Precio 9

↑ Los gráficos, el realismo, la trama, el doblaje, la recreación de Londres, los 2 "protas"...

↓ Faltan detalles, como la climatología. Las animaciones, y en ocasiones, la dificultad.

Si has disfrutado con *Vice City*, no debes perderte *The Getaway*. No tiene tantas posibilidades, pero es más impresionante y maduro.



Compañía **Eidos** | Precio **56,99 € (9.482 ptas.)** | Edad **+16**

Soul Reaver 2

La venganza continúa en PS2

Eidos da continuidad a su aventura vampírica más apasionante con un oscuro y complejo argumento que encierra la respuesta a todas nuestras preguntas.

Si te quedaste con la miel en los labios con el final abierto del primer *Soul Reaver*, en PSOne, te gustará saber que esta continuación para PS2 trae un buen número de mejoras y, sobre todo, una trama apasionante, que no decepciona a sus seguidores.

En cuanto al desarrollo, nos ofrece un cóctel de plataformas, acción y puzzles como en la primera parte, aunque con ciertos matices. Esta aventura comienza justo donde terminó la primera, por lo que Raziel, su vampírico "prota" tiene todas sus habilidades básicas, como trepar, atravesar verjas en el plano negativo... hasta cuenta ya con su espada, la Segadora de Almas. A medida que el juego avanza, damos habilidades a la Segadora, lo que, además de mejorar nuestro ataque, nos es preciso para resolver puzzles y abrir nuevos caminos. Las distintas habilidades de la Segadora, junto al cambio de plano, los bloques, espejos y otros objetos, son las claves de los puzzles, tan complicados como en el primer *SR*.

Y no nos olvidamos del componente acción. Como sucedía en la primera parte, en los combates podemos usar la Segadora o cualquier otro arma que nos encontremos. Eso sí, debemos dominar las técnicas de ataque y defensa para acabar con los enemigos que suelen atacar en grupo y son de lo más variado: demonios, sombras, caza-vampiros...

Gráficamente, el salto de calidad es obvio, tanto en los modelos de todos los personajes como en los escenarios, más detallados y profundos. Sin embargo, a pesar de que cumplen de sobra, no llegan a ser deslumbrantes, sobre todo a estas alturas. Eso sí, el apartado sonoro sigue siendo excelente, tanto efectos como banda sonora y doblaje, aunque éste no está muy bien sincronizado.

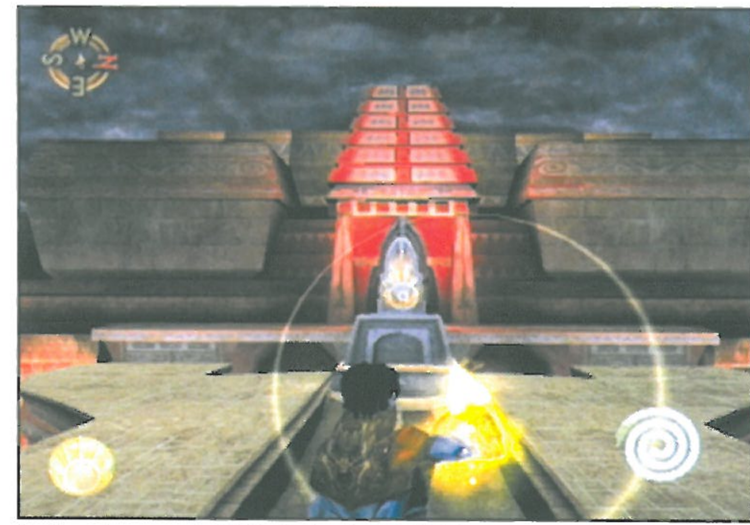
En fin, que es *SRII* un digno sucesor de una de las aventuras que más nos gustó en PSOne. Es cierto que se le podría pedir más, sobre todo en sus gráficos, pero su genial argumento no puede decepcionar a nadie.



Los enemigos suelen atacar en grupos numerosos y utilizan tanto armas cuerpo a cuerpo, como proyectiles. Raziel debe utilizar sabiamente todos sus poderes para salir airoso de estos combates.







Para lograr la venganza, Raziel debe dominar ciertas habilidades, y explorar a fondo los escenarios.

Potenciando la Segadora de Almas

A lo largo de su aventura en busca de una ansiada venganza contra el malvado Kain, Raziel tiene que visitar una serie de fraguas, cada una en sintonía con una habilidad necesaria para su espada, la Segadora de Almas. Tras resolver el entramado de puzzles de cada fragua, obtiene una nueva habilidad con la que poder seguir avanzando.





FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**







DUAL SHOCK 2 · M.CARD 2 (122 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 7 Sonido 9 Diversión 8
Duración 8 Calidad/Precio 8

↑ Su absorbente argumento cierra todo el ciclo vampírico de Raziel. Y todo muy bien doblado.

↓ Gráficamente se debería notar más el salto a los 128 bits. Y el desarrollo es un tanto lineal.

Pese a que gráficamente prometía más, sus demás aspectos sí están a la altura. Cualquier fan de Raziel quedará "saciado" de sobra con él.



8

Compañía **EA Big** | Precio **62,95€ (10.474ptas.)** | Edad **+3**

SSX Tricky

¿Y dónde dice que está el truco?

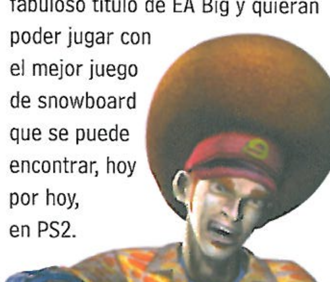
La secuela del hasta ahora mejor juego de snowboard introduce en su sistema de juego algunas novedades y extras bajo el subtítulo Tricky, pero sin ser un bombazo.

El grupo de desarrollo más atrevido y cachondo de Electronic Arts Sports, que se llama EA Big, es el que se encargó del desarrollo de esta entretenida revisión de *SSX*, un juego de snowboard en el que cuenta tanto la velocidad a la hora de descender, como nuestra habilidad para realizar todo tipo de combos y de piruetas. Esta atractiva idea se ha visto retocada en la edición *Tricky*, que es de la que nos ocupamos ahora, al introducir una serie de detalles y (menos) novedades, que nosotros consideramos insuficientes para considerarla una verdadera secuela.

De esta forma, en materia jugable, las novedades más notables son la inclusión de 5 nuevos personajes, así como de 2 circuitos, que sumados a los 7 conocidos hacen un total de 9. Y por supuesto, sin olvidarnos del concepto "Tricky" que da título al juego, y que nos permite ejecutar ciertas acrobacias especiales al llenarse la barra de turbo. Por lo demás, todo es idéntico al juego original, tanto en lo que se refiere al control, niveles de dificultad o forma de progresar en el campeonato mundial.

Más interesante nos ha resultado el cambio de soporte. *SSX Tricky* está fabricado en formato DVD, y no en formato CD, como el juego original. Este cambio de soporte ha permitido a EA Big introducir un apartado de extras bastante interesante, en el que se explican, en inglés, eso sí, ciertos aspectos del juego. Por último, *Tricky* es el primer título en soportar sonido DTS durante el juego, y no sólo en las secuencias de vídeo. Vamos, que todo el que tenga un equipo de altavoces 5.1, puede disfrutar de una calidad similar a la de una película DVD.

Pese a todo esto, que no es poco, a la hora de jugar con él, *SSX Tricky* es un clon apenas mejorado del título original, por lo que sólo se lo podemos recomendar a los más fanáticos de la saga o a los que no tengan ya este fabuloso título de EA Big y quieran poder jugar con el mejor juego de snowboard que se puede encontrar, hoy por hoy, en PS2.





Tenemos 2 circuitos nuevos, igual de largos, complejos y espectaculares que los de la anterior entrega.







El modo Tricky sólo está disponible al completar la barra de turbo de la parte derecha de la pantalla.

Extras y novedades

Aparte de ciertos retoques en su jugabilidad, *SSX Tricky* nos ofrece dos novedades dignas de mención, como son el sonido DTS y un "cerro" de extras, que sólo han sido posibles gracias al formato DVD; podemos ver entrevistas con los creadores o la posibilidad de escuchar la pegadiza banda sonora.



Este es el menú principal de los extras del DVD, donde tienen cabida videos, música, entrevistas...



Gracias al sonido DTS, SSX Tricky es el primer juego en PS2 que tiene el sonido propio de las películas en DVD.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés**	Formato: **Dvd**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1-2**







DUAL SHOCK 2 · M. CARD (72 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 · Sonido 8 · Diversión 7 · Duración 7 · Calidad/Precio 7

↑ Incorpora sonido en sistema DTS, extras en plan película, más pistas y deportistas...

↓ Echamos en falta algún nuevo modo de juego... y unas cuantas novedades más.

Es el mejor juego de snowboard, siempre y cuando no tengas *SSX* y pases por alto ciertas carencias, como sus escasos modos de juego.



Compañía **Codemasters** | Precio **64,95€ (10.807ptas.)** | Edad **+16**

Prisoner of War

La Gran Evasión, hecha videojuego

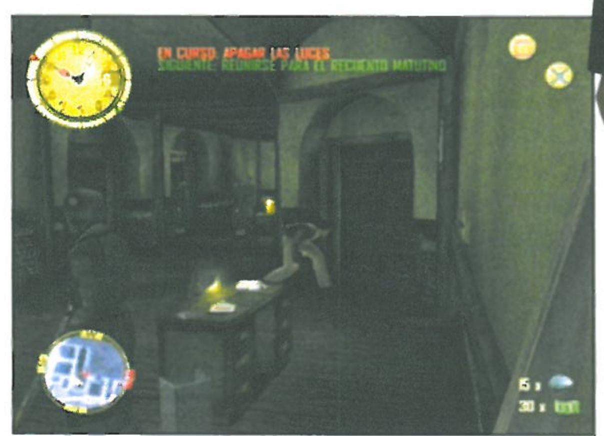
Esta aventura de Codemasters nos lleva a ser prisioneros en uno de los horribles campos de prisioneros nazis de la II Guerra Mundial. De estos lugares era imposible escapar... ¿O quizá no?



Como es obvio, ante cualquier sospecha o intento de fuga los nazis nos dan el alto y si no hacemos caso del aviso nos toca esquivar sus múltiples disparos.



La prisión de Colditz es uno de los escenarios más complicados (y divertidos) del juego. No en vano cuentan que en ella había más guardias que presos...



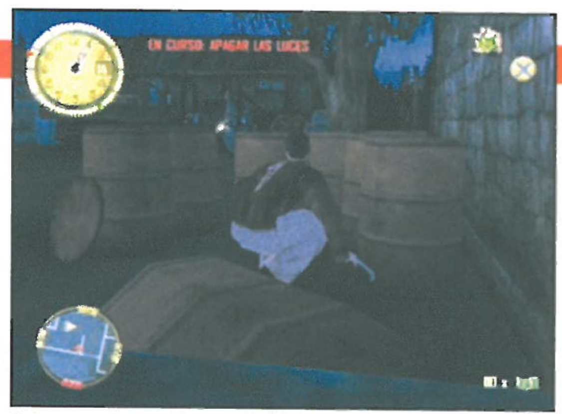
En la parte inferior izquierda de la pantalla hay un pequeño radar con el cono de visión de los los guardias. ¿No os recuerda esto a cierto juego de Konami...?

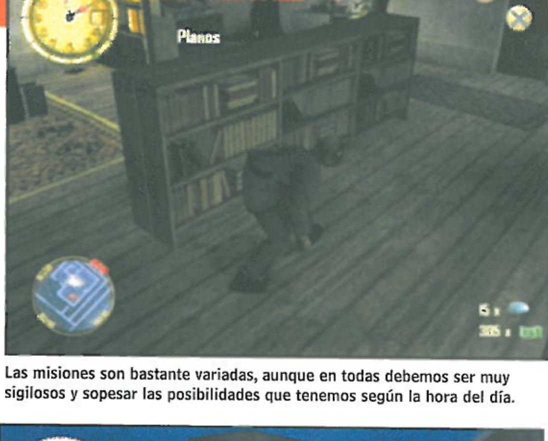


Ambientado en plena II Guerra Mundial, en *Prisoner of War* nos ponemos bajo la piel del capitán Lewis Stone, capturado por los nazis tras el derribo de su avión y trasladado después a un campo de prisioneros en pleno corazón de Europa.

LA AVENTURA NOS LLEVA A RECORRER cinco escenarios históricos diferentes, entre los que destacan los Stalag Luft o la inexpugnable prisión de Colditz. Con el objetivo final de escapar, en todos ellos debemos cumplir diferentes misiones, que van desde robar ciertos objetos clave para nuestra evasión, hasta conseguir información sobre una misteriosa arma. Pero para lograr nuestros fines debemos tener siempre muy en cuenta una rutina diaria de obligado cumplimiento como presos. Nos explicamos:

Con un reloj siempre en pantalla, cada jornada se divide en diversas franjas. En cada una de ellas tenemos una serie de deberes que cumplir como prisioneros y unas zonas donde debemos permanecer, mientras que el resto de las estancias nos están vetadas (si nos pillan en ellas, vamos al calabozo). Por ejemplo, cada mañana hay un recuento de prisioneros en los barracones y si faltamos, por la razón que sea, es nuestro fin. Así, debemos ser muy cuidadosos a la hora de trazar nuestros planes y elegir siempre la hora del día más propicia en función de lo que vayamos a hacer. Por suerte,


En los escenarios hay bastantes escondrijos en forma de matorrales, grupos de bidones, trincheras... Hay que aprovecharlos bien para que no nos vean.


Las misiones son bastante variadas, aunque en todas debemos ser muy sigilosos y sopesar las posibilidades que tenemos según la hora del día.

Prisionero, pero con recursos de sobra...

Una de las señas de identidad de *POW* es la ausencia de acción en el sentido de que no podemos atacar a nadie. Nuestras habilidades son muchas, pero todas relacionadas con la infiltración: andar agachados, trepar, escondernos, coger y usar objetos, disfrazarnos... y casi cualquier cosa que se nos ocurra para pasar desapercibidos o despistar a los guardias, que por cierto tienen una IA más que notable, sólo empañada por ciertos pequeños fallos puntuales.


Disfrazarnos de soldado nazi para pasar desapercibido es una buena solución.


Podemos usar un buen número de objetos, como betún, ganzúas o este telescopio.



En POW tenemos que escapar de un campo de prisioneros a base de sigilo y astucia, sin ayuda de armas.

un acelerador de tiempo nos adelanta a la franja de la jornada que más nos interese en cada momento del juego.

HAY QUE DESTACAR LA AUSENCIA TOTAL de acción en el juego. Esto quiere decir que el sigilo es nuestro principal aliado, ya que no podemos atacar a los vigilantes nazis. Nuestras habilidades se relacionan con la infiltración: escondernos, disfrazarnos... Y claro, sin olvidar tampoco la interacción con otros personajes, otro de los pilares básicos del juego.

Si el concepto resulta de lo más interesante, las pegas principales que se le pueden poner vienen de un apartado técnico con sus aciertos... y sus fallos. Los escenarios están bien recreados, aunque tienen algo de popping. En cuanto a los personajes, no están mal pero podrían ser más variados y expresivos.

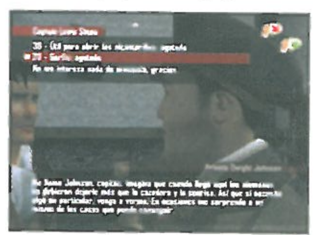
La gestión de la cámara, por su parte, deja bastante que desear y muy a menudo nos deja vendidos si no la manejamos de modo manual, lo que en ocasiones es muy incómodo. Por fortuna, estos detalles no dan al traste con la magnífica ambientación del juego, fundamentada además en una banda sonora muy apropiada y en la calidad de las voces, aunque están en un perfecto... inglés.

En resumen, que *POW* es una aventura original, muy bien ambientada y con todo lo necesario para enganchar, aunque el apartado gráfico sea mejorable. Eso sí, puede resultar lenta y muchos echamos en falta algo más de acción al estilo de *MGS*.

No estás solo, capitán

Además de nuestras habilidades, no hay que olvidar que compartimos cautiverio con otros presos. Hay hasta 32 personajes con los que interactuar, que nos dan distintos tipos de ayuda e información, además de suministrarnos objetos y encomendarnos misiones. Cada campo tiene presos distintos y lo mejor es conocerlos a todos.


Algunos nos proponen minijuegos.


Otros venden objetos a cambio de especie.


Incluso pueden distraer a los guardias.


Algunos soldados admiten sobornos.


Dos veces al día los nazis hacen un recuento de prisioneros. Mejor no faltar, porque si no acudimos no pararán hasta encontrarnos y detenernos.


Al estilo de *MGS*, podemos ir pegados a la pared y golpearla para hacer ruido y atraer a los guardias. También podemos tirar piedras, etc.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**







DUAL SHOCK 2 · M. CARD (566 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 7 · Sonido 8 · Diversión 9 · Duración 7 · Calidad/Precio 7

↑ El concepto de juego, que deja gran libertad de acción y es muy original. La ambientación.

↓ Algunas pegas en el apartado gráfico, sobre todo en lo que se refiere a las cámaras.

Un atractivo concepto para una aventura con suficientes recursos para divertir, pero sin acción de ningún tipo. Vamos, que no es *MGS*.


8

Compañía **Lucas Arts** | Precio **59,95€ (9.975 ptas.)** | Edad **+13**

Jedi Starfighter

Que la Fuerza te acompañe... otra vez

Si te gusta "Star Wars", con este frenético shoot'em up vas a disfrutar de lo lindo destruyendo las naves de la Federación y atacando a las tropas del Conde Dooku.





Este *SW: Jedi Starfighter* es un shoot´em up cercano a la simulación en el que nuestro objetivo será acabar con las siniestras maquinaciones de la Federación de Comercio, reviviendo algunas de las situaciones vistas en el "Episodio II" y pilotando algunas de sus naves.

El juego ofrece 15 misiones que afrontaremos, según el caso, con dos pilotos: la Jedi Adi Gallia (que puede usar la Fuerza en forma de escudos, ataques especiales...) o el pirata Nym (experto en armamento pesado). Cada tipo de nave (9 en total) tiene diferentes arsenales, lo que ayuda a ofrecer variedad, igual que el hecho de que alternaremos misiones de destrucción con otras de escolta o protección, bastante largas y complejas. Si le sumamos que todas las misiones pueden ser jugadas en modo cooperativo, que ofrece tres niveles de dificultad y la posibilidad de dar órdenes a otras naves, tenemos emoción para rato.

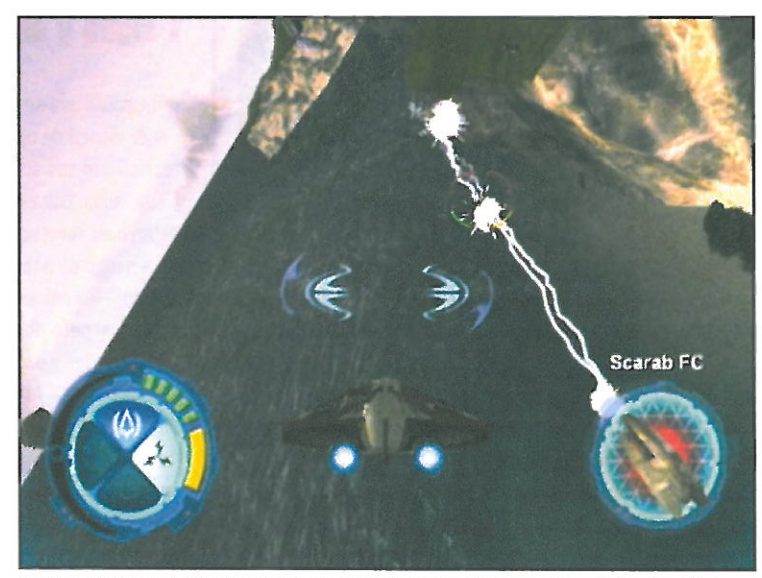
Otro pilar de *Jedi Starfighter* es su sistema de control. Pese a tener mucho de simulador y de utilizar la mayoría de los botones del Dual Shock 2, el control no resulta complicado. Realizar acciones a priori tan difíciles como utilizar el zoom para apuntar, fijar el blanco a distancia y disparar con varias armas se realizan con gran facilidad una vez que nos hemos acostumbrado.

La pena es que el apartado gráfico no pase de normalito, debido a los simplones escenarios, un modelado sólo correcto de las naves y efectos de luz y explosiones poco espectaculares. Menos mal que en el apartado sonoro sí está a la altura, tanto en los efectos como en la banda sonora, igualando cuando menos al anterior *Starfighter*.

En fin, estamos ante un título que, pese a que gráficamente pueda pecar de ser bastante simple, supera a su predecesor y gustará a la legión de fans de la famosa saga de Lucas. Palabra de Jedi.



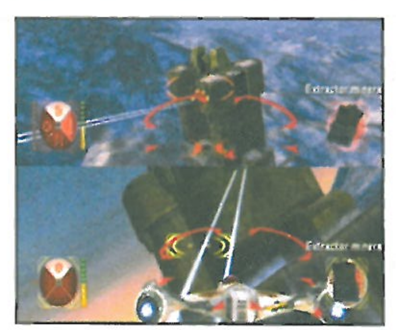
Podremos afrontar la aventura con 2 pilotos y 9 naves distintas, cada una con sus propias características.

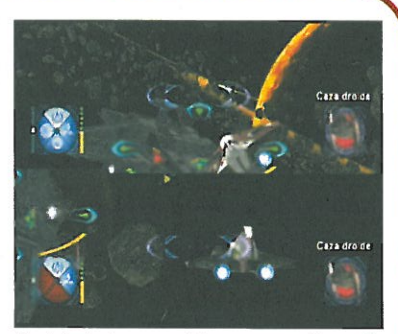


Gráficamente no es muy espectacular, pero resulta divertido y ofrece una gran variedad de misiones.

Cooperación ante todo

Uno de los principales (y novedosos) atractivos de este *Jedi Starfighter* es la posibilidad de jugar todas las misiones históricas de forma cooperativa. Con dos naves o una sola (si ésta lleva torreta, como el Advance Havoc), pero siempre a pantalla partida, compartir los objetivos con un amigo hace que el juego gane mucho en diversión.


Cooperando con un amigo en las misiones históricas no habrá objetivo que se os resista.


No obstante, hay que señalar que a pantalla partida la vista exterior a veces hace cosas raras.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**






DUAL SHOCK 2 | M. CARD (117 Kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 7 | Sonido 8 | Diversión 7
Duración 8 | Calidad/Precio 7

↑ Más completo y largo que el primero. El apartado sonoro y el doblaje.

↓ A estas alturas esperábamos algo más del apartado gráfico.

Todo el encanto de Star Wars en un shooter con tintes de simulador que supera en todo a su antecesor y que promete buenos ratos a los fans.



Compañía **Sony** | Precio **59,95€ (9.975 ptas.)** | Edad **+13**

Wipeout Fusion

A velocidad de la luz

Si buscas un juego de carreras futuristas, no vas a encontrar uno más rápido y trepidante que *Wipeout*.

Tras triunfar en PSOne, la saga *Wipeout* saltó a PS2 mostrando que sigue siendo la mejor en lo que arcades de velocidad se refiere.

Nos situamos en el año 2150. Naves antigravitatorias, veloces como rayos, se enfrentan a espectaculares carreras que transcurren en los más retorcidos y alucinantes circuitos. Además de correr, cada nave va a equipada con un potente arsenal y para ganar todo vale. Como veis, la premisa de la que parte el juego es la misma de siempre. Sin embargo, los tiempos han cambiado y tras conseguir dar lo máximo en PSOne, *Wipeout* se destapa en PS2 como un frenético arcade de carreras donde la espectacularidad y la velocidad extrema se conjugan con una calidad gráfica fuera de toda duda y un control ajustado y suave que permite que nos enfrentemos con solvencia a los dificilísimos circuitos.

Su brillante apartado gráfico nos llevará a contemplar unos circuitos alucinantes, con un nivel de detalle parejo al de las naves, y en los que encontraremos espectaculares efectos de luz, explosiones transparencias... Los escenarios ostentan además un gran nivel de profundidad, sin rastro de "popping" o niebla. Y todo mientras cruzamos loopings, espirales y curvas imposibles a velocidad de vértigo.

Metiéndonos en competición, vamos a encontrar un total de 16 pilotos, repartidos en ocho equipos y cada uno con sus características específicas. Además, dispondremos de 32 modelos de vehículos, 28 tipos de armas y la friolera de 42 pistas (que también podremos recorrer en sentido inverso) que completan un título que invita a seguir jugando para ir desbloqueando más y más secretos. La fenomenal vida útil del juego se justifica, además, en los seis modos de juego para un solo jugador y la opción multijugador.

Si te gustan este tipo de juegos y alucinaste en su momento con las entregas de PSOne, *Wipeout Fusion* está a la altura de las expectativas. Es frenético, espectacular y tiene todo lo necesario para engancharte durante una buena temporada.


La espectacularidad y la velocidad extrema son las principales virtudes de este frenético arcade.




Un montón de naves, competiciones, circuitos y modos para dos jugadores, garantizan horas de diversión.

Lucha sin cuartel

Pese a que el control es más asequible que en anteriores entregas, no es ni mucho menos fácil llegar el primero a la meta. El buen uso del arsenal, compuesto por 28 armas, será tan importante como vigilar los daños. Más vale terminar en una posición "honrosa" que con el vehículo destruido...


Usando hábilmente las armas podremos deshacernos de algunos de nuestros rivales durante la carrera.


Habrá que estar pendientes en todo momento del nivel de daños. La reparación de la nave será imprescindible.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-2**





DUAL SHOCK 2 · M. CARD (57 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 Sonido 8 Diversión 9
Duración 8 Calidad/Precio 8

↑ El gran salto en gráficos y opciones. Tiene una enorme vida útil.

↓ La cañera banda sonora típica de la saga, no es tan cañera en esta ocasión.

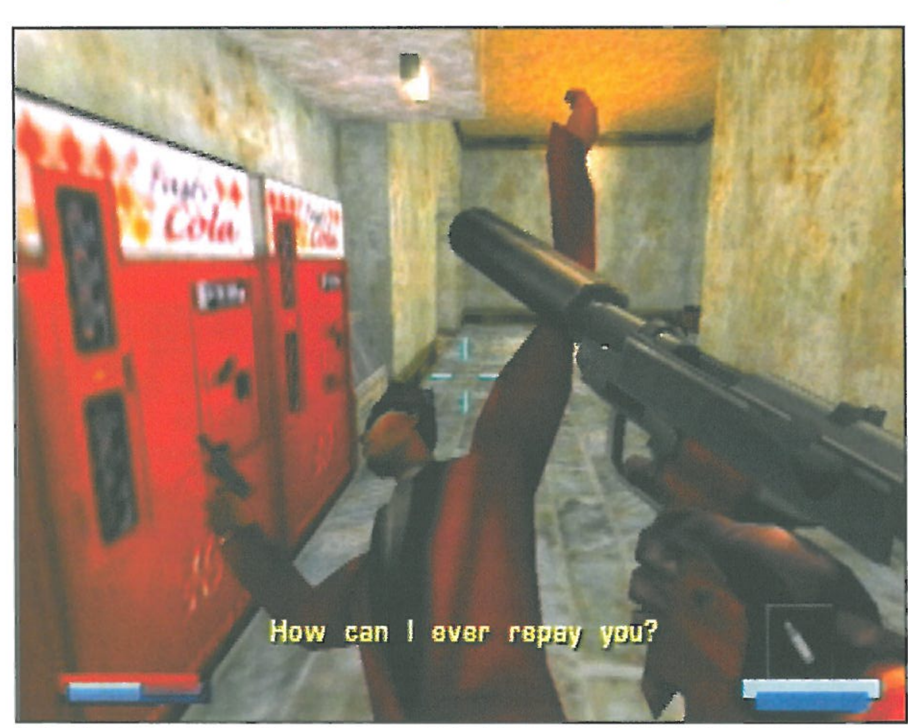
Por calidad técnica y opciones ningún fan de las carreras futuristas a alta velocidad quedará defraudado. Si es tu caso, no lo dudes.


8

Compañía **Vivendi Universal** | Precio **59,95€ (9.975 ptas.)** | Edad **+18**

No One Lives Forever

Mi nombre es Archer, Kate Archer



No One Lives Forever nos invita a viajar por numerosas ciudades del planeta, como Londres, Hamburgo o Marrakech. ¡Ah! Y aunque en estas páginas veáis los textos en inglés, todos se encuentran muy bien traducidos al castellano.

007, James Bond ha sido el espía más conocido del cine y los vídeojuegos durante mucho tiempo, pero la cosa ha cambiado desde la llegada a PS2 de Kate Archer...

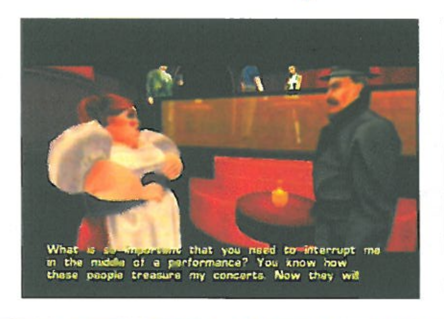
Los mejores shoot´em ups subjetivos de PC han ido saltando poco a poco a PS2 desde que ésta nació. Tras *Quake III, Unreal Tournament*, o *Half Life*, le llegó también el turno a *No One Lives Forever*, un título que parodia, haciendo gala de un gran sentido del humor, todos los típicos tópicos de las películas de espionaje, bajo un enfoque estético muy colorista y hasta estridente a veces, propio de la cultura Pop del principio de los años 70.

La protagonista del juego es la bella Kate Archer, una espía británica que se enfrenta a su primera misión real, en la que tiene que desvelar los planes de una maléfica organización que trama una conspiración mundial. Para dar al traste con esas sucias maquinaciones, Kate afronta numerosas y muy variadas tareas y encargos de sus superiores, como puede ser fotografiar importantes informes, infiltrarse en una base militar, o proteger a un científico que desea cambiar de bando. Todas estas tareas, junto con muchas otras, se encuentran enlazadas por una interesante historia de fondo, no exenta de un sentido del humor bastante ácido, que nos arranca constantes sonrisas al presenciar conversaciones de lo más hilarante, entre civiles, soldados y demás personajes que conocemos en nuestros viajes por lugares tan dispares como Hamburgo o Marrakech.

LA ACCIÓN ESTÁ MUY PRESENTE en *NOLF*, como sucede en otros shoot'em ups subjetivos, y raro es el nivel en el que no hay intercambios de balas; aunque en este caso la acción más dura se intercala con otras situaciones donde prima la habilidad, la astucia y la inteligencia, ya sea para

Protagonistas de lo más pintoresco...

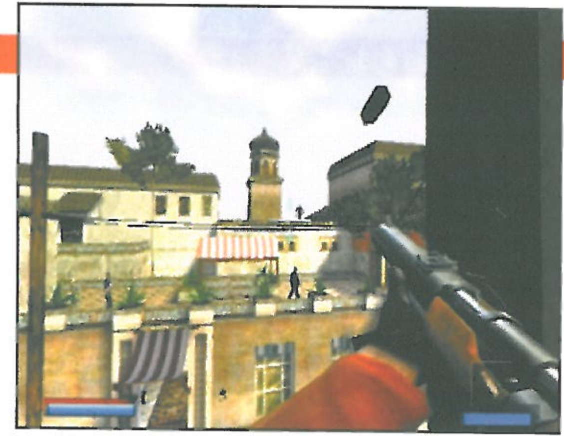
NOLF es una clara parodia del cine de espionaje y como tal, encierra guiños cómicos hacia muchos de sus personajes y situaciones típicas. Así, todos los espías del juego van vestidos con gabardinas con el cuello alzado y sus jefes son tan pintorescos con un irlandés pelirrojo o una oronda cantante alemana. Por clichés, que no sea...







Dispersos a lo largo de los escenarios nos vamos encontrando con pobres inocentes, con los que podemos hablar para que nos den información…



… o a los que incluso tenemos que proteger desde la distancia, haciendo el mejor uso que sepamos de nuestro arsenal (pistolas, escopetas, rifles…).





infiltrarnos en una base militar repleta de soldados y cámaras de seguridad, o para lanzarnos desde un avión sin paracaídas y tener que "pedírselo prestado" a un soldado que también va por el aire, antes de caer al suelo. Ésta es una de las mayores virtudes de *NOLF*, su gran variedad, ya que tras bastantes horas de juego sigue siendo capaz de sorprender gracias a nuevos retos y situaciones, con lo que la diversión no decae en ningún momento. Además, por si no hubiéramos tenido bastante con los retos de cada misión, en ocasiones podemos revivir algunos pasajes del pasado de Kate, en unos "flahsbacks" que nos permiten descubrir sus inicios como carterista de poca monta, por poner un ejemplo. Estos niveles son en realidad la única novedad de la versión de PS2.

COMO HA SUCEDIDO EN OTRAS adaptaciones de PC para PS2, el principal inconveniente que presenta esta versión de *NOLF* son sus gráficos, que no han sido remozados y mejorados para la ocasión, y por lo tanto no explotan plenamente toda la capacidad de la consola. Tampoco acabamos de entender todavía por qué *NOLF* no es compatible con el ratón y el teclado USB, pues es un hecho que este tipo de juegos alcanza su verdadera dimensión al jugar con estos periféricos. Por suerte, lo que sí se ha conservado es la traducción al castellano de los textos, un detalle que facilita la comprensión de los chistes y de los distintos objetivos que nos va presentando el juego.

Por lo dicho, esperamos que quede claro que *NOLF* es uno de los shoot´em ups más variados, divertidos y largos de todo el catálogo de PS2. Si disfrutas con este género, y ya has disfrutado de joyas del mismo calibre como *Half Life*, no lo dudes ni un minuto y hazte con él. Seguro que lo disfrutarás.

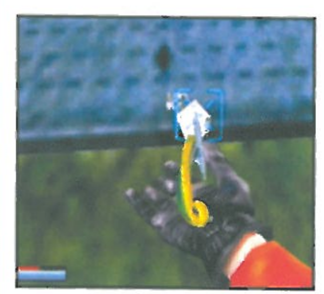
Si estás un poco cansado del agente 007 y su seriedad, NOLF te descubrirá la cara más divertida del espionaje.

Las armas de una buena espía

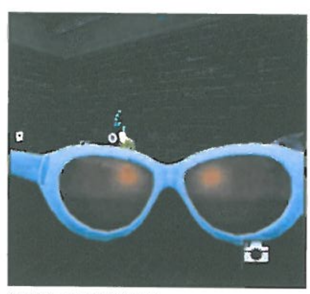
Si hay algo que diferencia a Kate Archer de 007, esas son sus armas y gadgets. Aquí no nos encontramos con plumas estilográficas explosivas ni nada por el estilo, sino barras de carmín, gafas de sol o pasadores de pelo que esconden otras utilidades, como explosivos, cámaras de fotos, ganzúas… Ante todo, la parodia y el sentido del humor.



CARMÍN EXPLOSIVO



PASADOR-GANZÚA



GAFAS CON CÁMARA

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **Dvd**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M. CARD (153 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

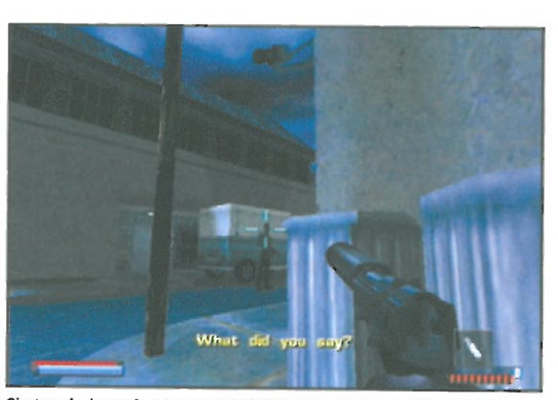
Gráficos 7 · Sonido 8 · Diversión 8 · Duración 8 · Calidad/Precio 8

↑ Es un título muy largo, variado y divertido, con un mordaz y ácido sentido del humor.

↓ No se puede jugar con teclado y ratón, está en inglés y no hay modos multijugador.

Por variedad, diversión y sentido del humor, es uno de los shoot´em ups subjetivos más atractivos pese a ser poco brillante técnicamente. **8**

En ciertas situaciones, Kate Archer tiene que escoger entre una o varias opciones, viéndose alterada la historia dependiendo de lo que decidiera.



Ciertos niveles, más cercanos a la infiltración pura, nos exigen utilizar el sigilo y armas con silenciador para no ser descubiertos por el enemigo.

Compañía **Sony** | Precio **59,95€ (9.975ptas.)** | Edad **+13**

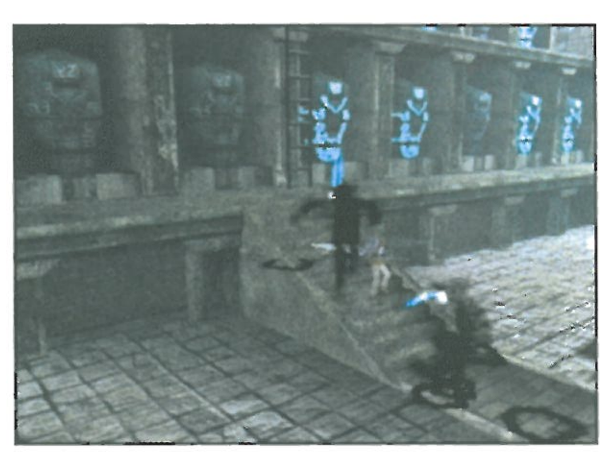
ICO

Aventura y sensibilidad

Sony nos presenta una fabulosa y original aventura que aprovecha el Emotion Engine de PS2 para profundizar en un campo en el que entran pocos juegos: la sensibilidad y las emociones.



Nosotros sólo controlamos a Ico, el joven con cuernos, si bien Yorda está con nosotros y puede hacer cosas que nosotros la solicitemos con gestos.



Las sombras intentan en todo momento capturar a Yorda y llevarla a su guarida, un pequeño orificio en el suelo. Si lo consiguen, supone el final de la partida.



Cada sala del castillo nos plantea un nuevo puzzle, en el que tenemos que mover bloques, encender luces, saltar, luchar... Todo, trabajando en equipo entre los dos.

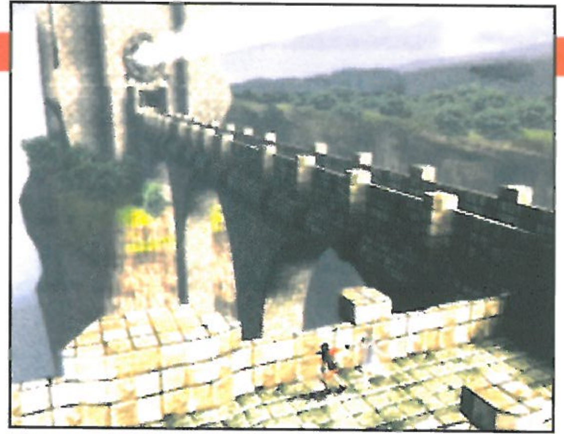


La cuestión no radica en saber plasmar una sonrisa o un llanto. Tan sólo se trata de tocar la fibra sensible usando un puñado de polígonos bien organizados y una buena historia de fondo. Ése es el gran reto que ofrece el Emotion Engine de PS2 y que muy pocos títulos de su catálogo han sabido explotar a lo grande (estamos pensando en *Final Fantasy X* y *Metal Gear Solid 2*). Con todo, podría parecer pretencioso emparejar estos títulos con *ICO*..., ¿o no?

ICO es una apasionante aventura de acción en la que nos ponemos bajo la piel de un joven (que se llama Ico), que ha sido condenado al encierro en un castillo por haber nacido con cuernos (vaya por dios...) Allí conoce a Yorda, otra joven también encerrada allí, con la que se unirá para conseguir escapar del gigantesco castillo, pese a que no hablan el mismo idioma y encima, ella es perseguida por multitud de sombrías criaturas del mundo de las sombras.

COMO EN OTRAS AVENTURAS, tenemos que saltar, luchar, resolver puzzles, activar palancas, coger cosas y, al mismo tiempo, combinar sus habilidades para poder avanzar por las laberínticas estancias del castillo. Así, el joven Ico se encarga de todo el trabajo físico, como trepar, empujar bloques o proteger a Yorda; por su parte, ella hace uso de sus poderes para abrir ciertas puertas mágicas o emplea su peso para activar algunas compuertas.



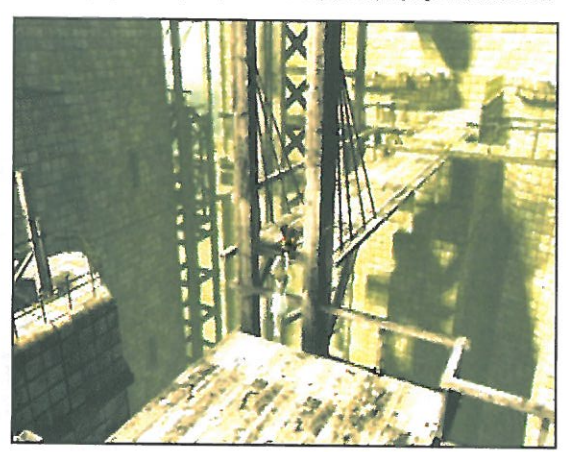


ICO es una auténtica obra de arte en todos los sentidos, y así lo demuestran cada uno de los rincones del castillo. Fijáos en la profundidad del paisaje.



Las escenas de vídeo no son demasiado frecuentes y están creadas con el motor del juego. Y aunque aquí lo veáis en japonés, el juego está traducido.





Teniendo en cuenta estos elementos, el desarrollo de *ICO* podría recordar un poco a un *Tomb Raider* al uso, con la salvedad de que, aunque sólo tenemos el control de uno, hay dos protagonistas. Pues nada más lejos de la realidad: y es que *ICO* tiene una inusitada sensibilidad, plasmada en la relación entre los personajes y todas las acciones que entre ellos tienen lugar. Así, Ico llama a Yorda; ella corre hacia él; él la coge de la mano (idea que Kojima ha usado en *MGS2*) y la ayuda a trepar una pared.

Y son tantos los detalles, y tanta la sensibilidad volcada en cada animación de los personajes al realizar todas estas acciones, que resulta imposible escapar al encanto que emana. Además, todo el juego está apoyado en un argumento muy, muy triste, que se desarrolla por medio de escenas de vídeo, muy bien realizadas, que ahondan en la desesperanza de los dos jóvenes. Sabemos que hasta que uno no empieza a jugar con él, no descubre el torrente de emociones que ofrece, así que tenéis que creernos cuando os decimos que *ICO* es uno de esos juegos especiales, a los que basta jugar un minuto para descubrir que está por encima de tópicos.

ICO apuesta por la inteligencia, la habilidad y la emoción, ofreciendo un acabado técnico sobresaliente.

ES CIERTO QUE *ICO* TRANSCURRE en un único escenario con apenas variedad de enemigos, pero no es menos cierto que en ningún momento cae en la monotonía, ni en lo que se refiere a su desarrollo ni en los escenarios, que son realmente brillantes. Su gran inconveniente, el único que le vemos, es que es breve como un suspiro. Siendo un poco hábiles, se completa la aventura en unas 6-7 horas, una vida de juego muy corta que deja con ganas de más. Para nosotros *ICO* ha sido una gran sorpresa, un juego que impresiona y divierte a partes iguales y que lo hace a lo grande y con brillantez... aunque sea por poco tiempo.

Siempre juntos

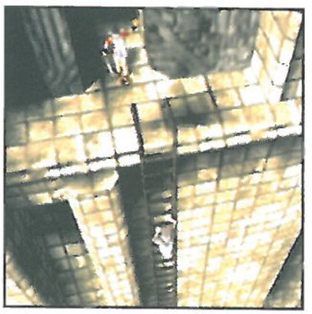
Para conseguir escapar del castillo, Ico y Yorda tienen que cooperar en múltiples ocasiones, para lo que existe una serie de acciones que se desarrollan cuando pulsamos el botón R1, y que son de lo más original que tiene el juego.



Si pulsamos R1 cerca de Yorda, ésta nos da la mano y corre junto a nosotros.



Si un abismo los separa, pulsando R1 Yorda salta y se agarra a la mano de Ico.



Si están muy lejos el uno del otro, Ico llama a "voces" a Yorda con el botón R1.

Joven y cornudo, pero sobradamente preparado

Como en toda aventura que se precie de serlo, nuestro protagonista, este chico de los cuernecillos en la cabeza, tiene a su disposición un amplísimo catálogo de acciones, entre las que están empujar objetos, trepar, balancearse con una cuerda, descolgarse por salientes, nadar, utilizar armas, encender lámparas con antorchas... y un largo etc.



Ciertos ascensores sólo se manejan de forma manual.



Si Ico está colgado de una cadena, puede balancearse.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**
Voces: -
Formato: **Dvd**
Jugadores: **1**







DUAL SHOCK 2 · M.CARD (?35 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 · Sonido 9 · Diversión 8
Duración 6 · Calidad/Precio 7

↑ La sensibilidad, los protagonistas, las animaciones, el sonido... y su originalidad.

↓ Es una aventura excesivamente corta. ¿Lo habíamos dicho? Pues eso, que es corto.

***ICO* es una experiencia novedosa e inteligente, que nos toca la fibra sensible como pocos juegos... ¡¡¡pero es demasiado corto!!!**



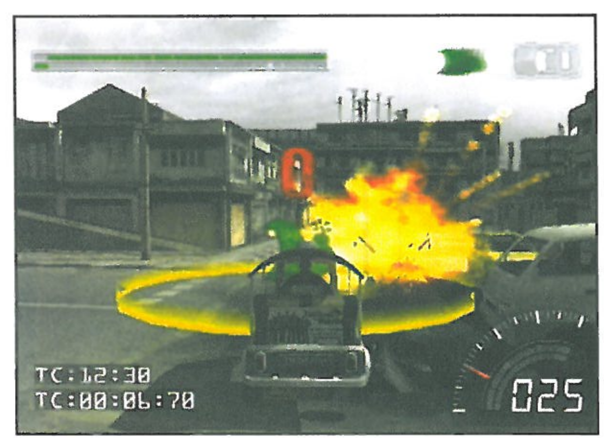
8

Compañía **Infogrames** | Precio **59,95€ (9.975ptas.)** | Edad **+11**

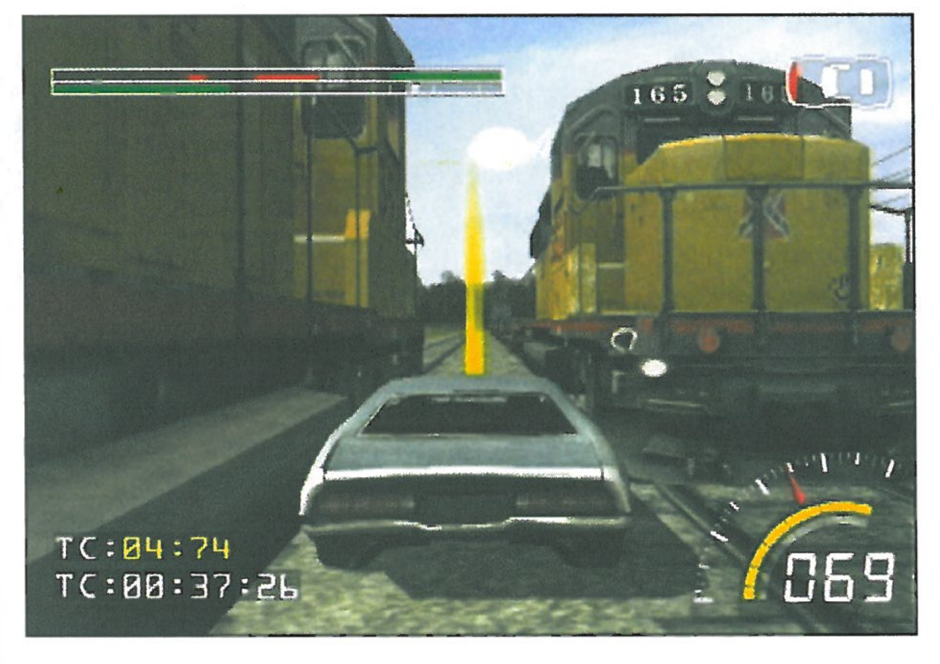
Stuntman

La dura vida del especialista de cine

Los creadores de *Driver* se estrenan en PS2 con un título muy original en el que nos metemos en el mundo del cine de acción. Ejem, nos metemos... en el coche que se estrella, ¿te atreves?



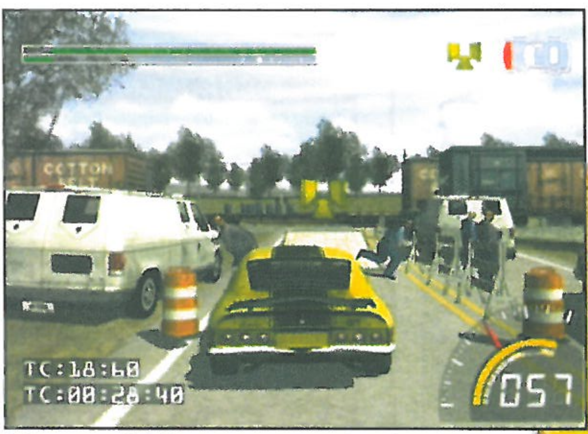
Cada vehículo tiene su particularidad. Por ejemplo con este Tuk Tuk recorremos las calles de Bangkok a toda velocidad... a pesar de su mínima estabilidad.





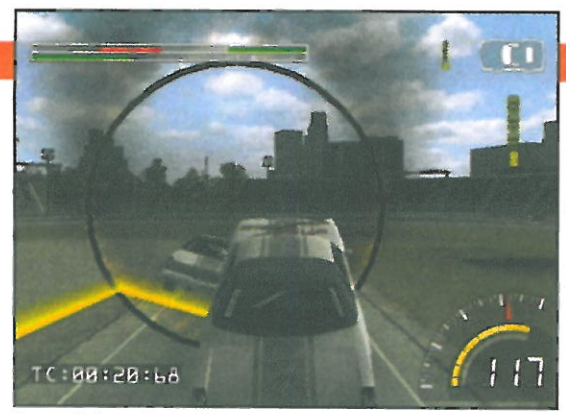
El control es muy parecido al de los *Driver*, con la particularidad de que ahora se emplea el botón L1 para las acciones especiales, como este "sacacorchos".

Tras revolucionar hace unos años el panorama de la velocidad con sus dos *Driver*, Reflections consigue dar un nuevo giro de tuerca a un género tan anquilosado como el de la velocidad con *Stuntman*, una apuesta original y atractiva en la que nos ponemos a las órdenes de un director de cine para rodar las escenas más peligrosas al volante de diversos vehículos. Esto se plasma en la práctica de una manera tan sencilla como divertida. **CADA PELÍCULA SE COMPONE** de una serie de escenas; antes de rodar cada una, se nos cuenta en qué va a consistir y una vez a los mandos del coche debemos cumplir con la mayor exactitud posible las órdenes que el director nos va dando sobre la marcha, como saltar, subirnos a un tren, chocarnos contra algo, no perder de vista a un coche... Cuanto más nos ceñimos al guión (y nunca mejor dicho), más "generosa" es la paga que recibimos, en dólares y en extras ocultos. Parece fácil, pero palabra que no lo es. En todas las escenas, además de cumplir con rigor las órdenes, hay que hacerlo dentro de un tiempo límite. El margen de error es realmente mínimo, así que debemos ser muy hábiles y precisos para terminar correctamente



En la gran mayoría de las escenas tenemos que ir a toda pastilla para que nos dé tiempo. En este caso, hay que saltar entre los vagones en marcha o si no...





Entre película y película debemos ejecutar unas acrobacias de "bonus". Las más difíciles de cumplimentar son las coordinadas con otro vehículo.



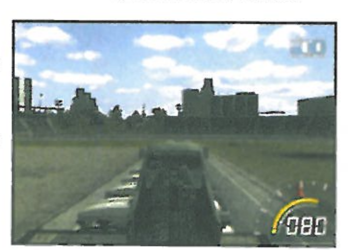
En nuestro periplo para el rodaje de las 6 películas que tiene *Stuntman* viajamos a zonas tan dispares como Luisiana, Egipto, los Alpes o Bangkok.

Diseña y haz realidad tus propias acrobacias

Además de las seis películas y los distintos tipos de minijuegos (los hay de velocidad, de precisión y acrobáticos), en *Stuntman* contamos con un editor de acrobacias. Tras cumplimentar cada escena obtenemos coches y dispositivos (desde montañas de coches hasta todo tipo de rampas) para nuestros saltos. Una vez colocado todo, es el momento de probar la acrobacia. Divertidísimo.



La variedad de posibilidades es enorme.



Podemos elegir el tipo de coche para saltar.



La habilidad y los reflejos al volante son las claves de Stuntman, un título que asegura emociones fuertes.

cada una de las escenas. Así, en casi todas las ocasiones tenemos que repetir una y otra vez la escena hasta memorizar lo que hay que hacer en cada punto, algo que puede ser desesperante. Además, la propia mecánica del juego es muy cerrada, por lo que no tenemos libertad para recorrer los decorados. Eso sí, si te atrae la idea y quieres experimentar cosas nuevas, vas a disfrutarlo de principio a fin, porque además cuenta con un control muy cuidado, en la línea *Driver*, que nos permitirá realizar con total facilidad derrapes y trompos. Aunque los más de 15 vehículos controlables tienen sus particularidades, su respuesta es muy precisa, haciendo que el rodar bien o mal una escena dependa sólo de nuestra habilidad.

EL APARTADO TÉCNICO funciona de maravilla. Con un tratamiento del color muy especial, que dota al juego de una estética fotorrealista, encontramos ciudades bien armadas y con un buen número de detalles y efectos. Mención especial merecen los coches, con cierto "regusto" a *Driver* y un acabado gráfico impecable. Y qué decir del contundente sonido y su apropiada banda sonora donde se encuentran grupos como Overseer. Sólo los muchos tiempos de carga empañan su apartado técnico.

Y por si todo esto fuera poco, encontramos un buen puñado de minijuegos, un editor de acrobacias y varios extras, como un trailer del esperado *Driver 3*. Detalles que coronan un título que ningún fan de la velocidad debería perderse. Eso sí, si no sois hábiles con el pad puede acabar con vuestra paciencia.

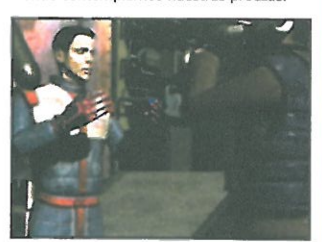
Podemos contemplar una repetición de nuestras "andanzas" en cada escena. Es espectacular, pero no tiene tantas opciones como en los *Driver*.



Hay que dominar la física de cada vehículo porque en no pocas escenas debemos saltar por los aires y caer de pie para poder continuar rodando.

Así se rueda

Antes de empezar cada toma nos explican por encima en qué va a consistir. Tras ejecutarla ciñéndonos lo más posible a las indicaciones del director, cobramos la paga que nos corresponda y podemos asistir al "estreno" del trailer de la peli en cuestión, donde contemplamos nuestras proezas.



El especialista nos explica dónde están las dificultades de cada acción.



Cumplir las órdenes con rigor es básico para que la escena se dé por válida.



En el trailer se intercalan repeticiones de las acrobacias que hemos hecho...



...con secuencias de vídeo de notable calidad y de temática bastante adulta.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**
Voces: **Castellano**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (753 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 · Sonido 9 · Diversión 8
Duración 7 · Calidad/Precio 8

↑ Su gran originalidad y su sólido apartado técnico. El completo editor de acrobacias.

↓ La mecánica es repetitiva y no da libertad de acción. Los tiempos de carga son pesados.

Un juego innovador y original, que aporta nuevos retos a los amantes de los juegos de velocidad que busquen algo más que carreras.



Compañía **Codemasters** | Precio **64,95€ (10.806 ptas.)** | Edad **+3**

Pro Race Driver

El lado más humano de la velocidad

La serie TOCA se estrena en PS2 con la importante novedad de un interesante "modo Historia" en el que ayudamos a un joven piloto a convertirse en el mejor del mundo. Atractivo, ¿verdad?







En *Pro Race Driver* encontramos un total de tres cámaras interiores. Con ellas aumenta la sensación de velocidad.



La climatología es un elemento bastante importante en las carreras, e incluso nos toca padecer dos niveles de lluvia.

La mayor parte de los títulos de velocidad que triunfaron en PSOne ya han tenido su salto a PS2 y la serie *TOCA*, una de las más aclamadas, no iba a ser menos. Y además, en este salto a PS2, ofrece varias novedades.

Con el título definitivo en España de *Pro Race Driver*, los chicos de Codemasters dotan a su serie de más profundidad y para ello convierten el modo principal en un auténtico modo Historia, en el que nos ponemos en la piel de un joven piloto, llamado Ryan McKane, que tiene como objetivo proclamarse campeón del mundo. Así pues, acompañamos a McKane desde sus primeras pruebas hasta los campeonatos más difíciles. Así, según vamos avanzando vamos recibiendo ofertas de los equipos para presentarnos a los diferentes torneos y ganar más dinero y puntos. La manera de avanzar es muy sencilla: hay tres categorías de campeonatos y para pasar de una a otra hay que tener una serie de puntos que podemos obtener logrando buenas clasificaciones en las pruebas menores. En este desarrollo se intercala una historia a base de secuencias

¿Qué tal andas de mecánica?

En un título como *Pro Race Driver* es muy importante tener claro ciertos aspectos de nuestro coche. Dependiendo del modelo, el circuito, las condiciones climáticas, etc. debemos ajustar los distintos componentes de nuestro coche para poder afrontar la carrera con garantías. Y una vez en ella, podemos entrar en boxes para arreglar los posibles daños.



Seis son los aspectos a tener en cuenta al configurar el coche. No obstante, nuestro mecánico nos aconseja.



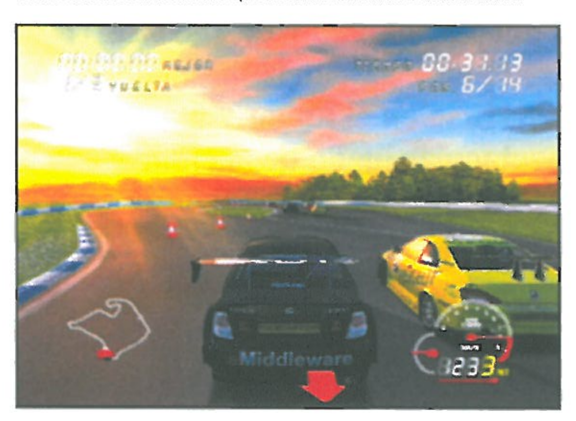
Cuando entramos en boxes el equipo de mecánicos nos hacen rápidamente los arreglos. A veces es necesario.



Aunque depende de nuestro estilo de conducción, muchas veces nos vemos envueltos en accidentes que terminan destrozando nuestro coche.



El modo multijugador con hasta cuatro jugadores es otra forma de disfrutar de *Pro Race Driver*. Podemos "picarnos" a gusto con otros tres amigos más.





de vídeo en las que vamos conociendo a unos cuantos personajes. Hay situaciones tensas, piques... e incluso conversaciones "subiditas de tono", en una trama que si bien no resulta absorbente, sí ayuda a que nos metamos en el juego y no paremos hasta conseguir llegar a lo más alto.

AL IGUAL QUE EN SU ANTECESOR en PSOne, otro de los atractivos de *PRD* está en la gran cantidad de licencias que posee: Tiene 13 campeonatos internacionales, incluyendo las series oficiales de DTM alemanas y el Touring Car Championship británico. En ellos nos encontramos con 38 circuitos reales, como los de Silverstone o Hockenheim. Y en cuanto a los coches con que corremos, tenemos hasta 42 modelos reales, como el Viper GTS o el Mercedes CLK.

Una vez que nos ponemos al volante, encontramos un control que, aunque cueste dominar de primeras, tras unas cuantas partidas se destapa como eficiente y muy adecuado. Y es que este juego consigue captar la esencia de estas competiciones, con circuitos con grandes rectas para correr a gran velocidad y cerradas curvas en las que hay que reducir notablemente, al tiempo que esquivamos a los pilotos rivales que tratan de cerrarnos, y los habituales accidentes. Realista y difícil.

Si te gusta la velocidad, las carreras de ritmo trepidante y disfrutar de una buena historia, éste es tu juego.

DONDE NO TERMINA DE DAR LA TALLA es en el apartado gráfico. Cierto es que ha superado una de las lacras de todos los *TOCA* de PSOne, la sensación de velocidad, que ahora sí que es francamente buena. Sin embargo, a cambio de eso y de disfrutar de carreras con 14 coches a la vez, tenemos que soportar un "popping" bastante molesto. Además las texturas son excesivamente planas y el modelado de los coches tampoco es gran cosa, aunque se deforman bien con los golpes. Con todo, la sensación de velocidad y el ritmo de las carreras logra que nos involucremos tanto con el juego que casi no nos importe la brusca generación de los escenarios. Y es que hay que dejar claro que *PRD* es un título notable que no defraudará a los aficionados a la velocidad, aunque no llegue al nivel gráfico deseado.

Aunque las cabinas de los coches son prácticamente iguales, salvo el detalle de la marca, lo cierto es que están realizadas de manera notable.

Las carreras nocturnas aportan un gran atractivo y resultan espectaculares, pese a que el detalle de los faros podía haberse trabajado un poco más.

Historia de un piloto

Junto a Ryan McKane vivimos el camino que lleva de ser mera promesa a toda una leyenda de la velocidad. A través de vídeos conocemos a diversos personajes (como la despampanante Melanie Sánchez o a nuestro hermano, Donnie) que van dando forma a una historia que, aunque no nos quita el sueño, aporta originalidad.



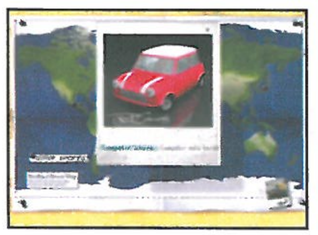
Ryan ve morir a su padre en una carrera.



Con Melanie hay una estrecha relación.



Ciertos pilotos se pican con nosotros...



...Esos piques nos llevan a distintos sitios.

FICHA TÉCNICA



Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-4**






DUAL SHOCK 2 | M. CARD (145 kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN



Gráficos 7 Sonido 8 Diversión 8
Duración 8 Calidad/Precio 7

La original propuesta del modo Historia y la notable oferta en coches y circuitos.

Gráficamente tiene fallos, como el molesto "popping" o el modelado de ciertos coches.

Un juego trepidante que enganchará por su planteamiento a los locos de la velocidad. El ritmo de juego hace que uno olvide sus deslices gráficos. **8**

Compañía **Take 2** | Precio **29,95€ (4.983 ptas.)** | Edad **+18**

Max Payne

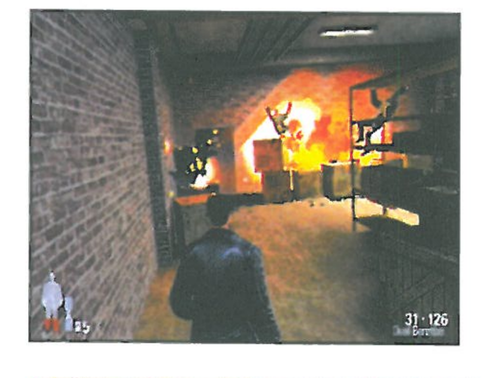
Acción, con todo el encanto de Matrix

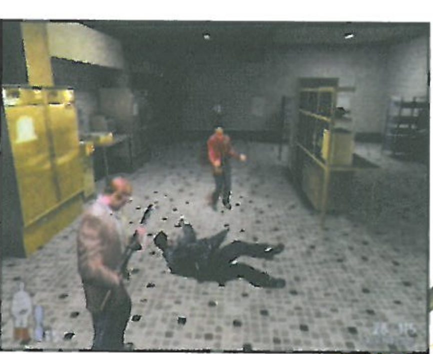


Ha sido uno de los mayores éxitos de PC del pasado año y después se estrenó en PS2 con la intención de convertirse en el mejor y más espectacular juego de acción.

Como la mayoría de los juegos de acción, *Max Payne* está orientado hacia un público adulto, y en su argumento confluyen capos del narcotráfico, asesinatos y otros temas y personajes no menos peliagudos. Hasta el mismísimo comienzo del juego es duro de "roer", ya que deberemos presenciar el asesinato de la familia de Max, el policía que protagoniza del juego, a manos de una pandilla de drogadictos bajo los efectos de una nueva droga. Desde ese instante, Max buscará venganza y se embarcará en una lucha al margen de la ley contra los responsables de la sustancia.

PARA HACER FRENTE A TAN ARDUA TAREA, Max contará con la escasísima información que le pueden ir proporcionando sus antiguos compañeros del cuerpo de policía y, por supuesto, con un amplísimo arsenal. Pero ambos recursos no serían nada si Max no pudiera utilizar el efecto "Bullet Time", mediante el cual el paso del tiempo se ralentiza y resulta mucho más sencillo apuntar y disparar en medio de un tiroteo, como en la película "Matrix". Sin duda, esta faceta hace de *Max Payne* un título muy espectacular en todas las cuestiones visuales, ya que esta "cámara lenta" tan especial nos permite apreciar detalles que muchas veces se nos pasarían por alto, como la trayectoria de los proyectiles, al tiempo que hace un alarde técnico impresionante, que se plasma en la plena libertad de control de la cámara, con todos los efectos y elementos en pantalla, en tiempo real.





Matrix, en estado puro

La huella "social" dejada por la película "Matrix" se ha plasmado en numerosos aspectos de *Max Payne*, tanto jugables como visuales. El más claro de todos es la inclusión del efecto Bullet Time, aunque tampoco pasan desapercibidos ciertos enfoques de cámara (persiguiendo a una bala) o la vestimenta del protagonista.



Durante el efecto "Bullet Time", el paso del tiempo se ralentiza, dándonos algo de ventaja.

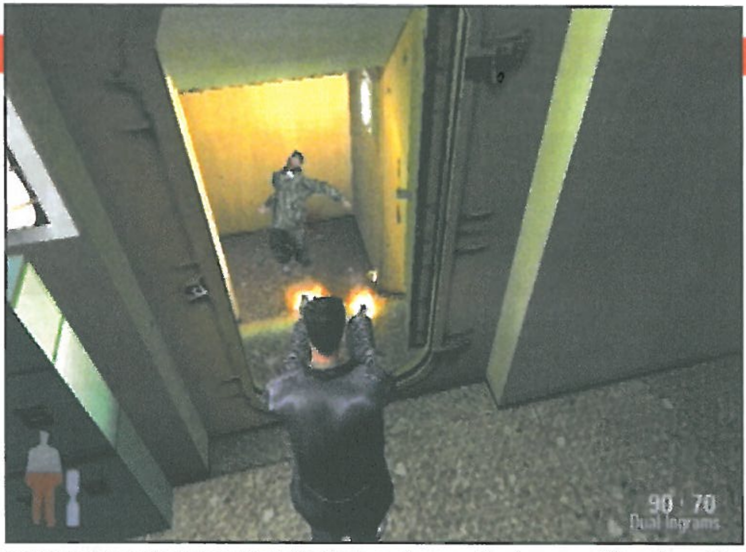


Cuando acertemos con el rifle de precisión, podremos ver como impacta la bala en su objetivo.





La espectacularidad de todas las escenas de acción, que son muchas, es una de las principales bazas de esta frenética aventura que no os permitirá un momento de respiro.



La descarada vocación por la acción de *Max Payne*, se plasma en situaciones como ésta, en la que Max empuña dos armas al mismo tiempo, una con cada mano, al estilo Woo.





A la hora de jugar, esto se traduce en un explosivo juego de acción pura y dura, en el que nuestra máxima es apuntar bien y disparar en el momento adecuado, dejando la aventura y las plataformas en un adecuado segundo plano. Aunque esto pudiera parecer simple, en realidad no lo es tanto, porque en *Max Payne* encontraremos variadísimas situaciones que afrontan la acción desde perspectivas distintas, ya sea en un tiroteo en un hotel, escapando de un incendio o padeciendo una de las pesadillas que vivirá Max. Vamos, una sorpresa continua que mantiene muy altas las cotas de diversión.

EN CUANTO AL CONTROL, no teníamos muy claro cómo se iba a trasladar el sistema de la versión de PC, que combinaba teclado y ratón. Pues bien, Take 2 ha hilado muy fino al plasmar este sistema en PS2, utilizando de manera magistral los sticks analógicos. Por el contrario, no hemos quedado tan satisfechos con el apartado gráfico, que no alcanza todo el esplendor de la versión de PC ni explota todas las posibilidades de PS2. Y ya puestos a pedir, tampoco hubiera estado de más algún extra, ya que es tan corto como el de PC, es decir, unas 12-15 horas de juego.

Este Max Payne para PS2 conserva toda la espectacularidad y el frenético ritmo del juego de PC.

En cualquier caso, *Max Payne* no deja de ser un excepcional juego de acción, que basa gran parte de su encanto en la estética de "Matrix" y que, pese a su brevedad, encandilará a los amantes de la acción que busquen nuevas emociones.

Por armas que no quede

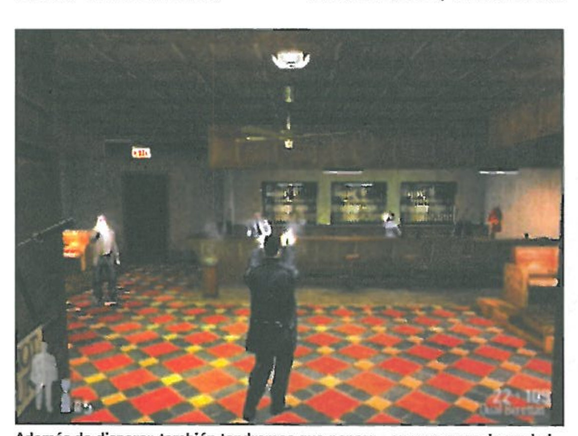
Para llevar a cabo su venganza, Max dispondrá de un amplio repertorio de armas, en el que caben pistolas, escopetas o granadas, a las que además hay que sumar las que improvisemos sobre la marcha, como letales tubos de oxígeno a los que podemos disparar para que exploten. Son las verdaderas estrellas.



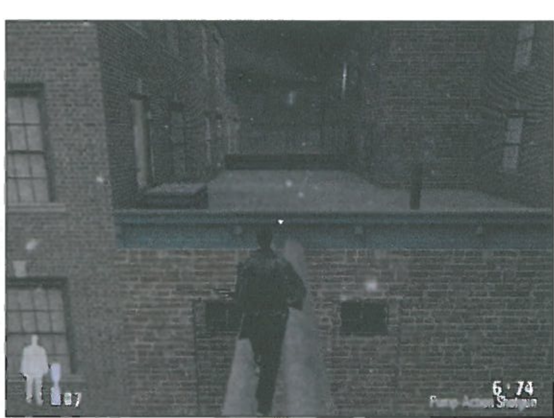
Los cócteles molotov son ideales para acabar con varios enemigos de una vez.



Si disparamos a ciertos elementos del entorno, también haremos algo de daño...



Además de disparar, también tendremos que pensar... aunque poco, la verdad.



Habrá algunos momentos plataformeros, aunque son los menos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M. CARD (75 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 · Sonido 8 · Diversión 8
Duración 7 · Calidad/Precio 8

↑ El espectacular efecto Bullet Time.
El irresistible enfoque de la acción.

↓ Los tiempos de carga son pesadotes.
Es tan trepidante que resulta muy corto.

Un brillante y divertido juego de acción, con efectos visuales espectaculares y un desarrollo plagado de sorpresas. Eso sí, corto.

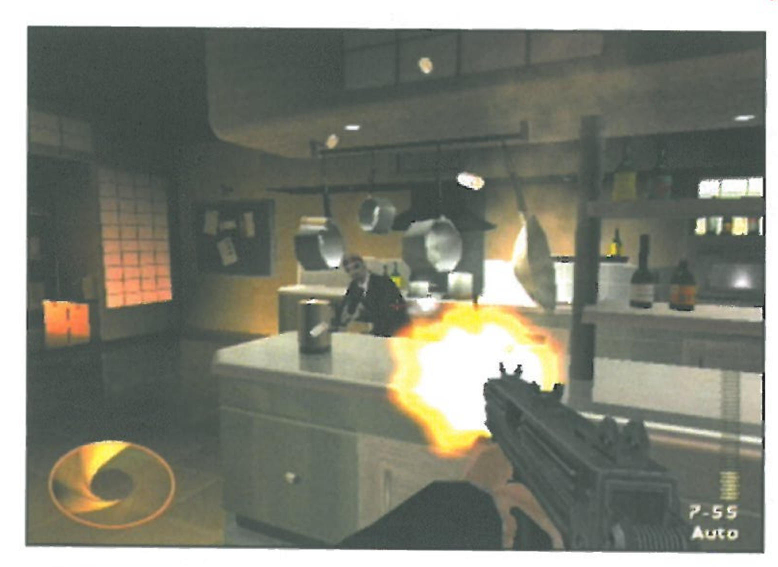


Compañía **EA Games** | Precio **64,95 (10.807 ptas.)** | Edad **+16**

007: Nightfire

Un cóctel mezclado y muy, muy agitado

Si te gustó *Agente en Fuego Cruzado*, prepárate porque vuelve el mejor Bond para salvar el mundo acompañado de las más bellas señoritas y, cómo no, con los mejores vehículos y armas.







Nuestro incorregible Bond hace de las suyas con todas las féminas que se cruzan en su camino... y no son pocas.



Pese a ser un shooter también habrá un par de fases de infiltración en las que debemos pasar desapercibidos.

Con su última película ya en los cines y el buen sabor de boca que nos dejó *Agente en Fuego Cruzado*, EA Games y Eurocom repiten esquema con *James Bond 007: Nightfire*, título que, como aquél, combina lo mejor del shoot' em up con frenéticas fases de conducción. Y, cómo no, todo ello "aderezado" con los ingredientes que han hecho de este personaje un mito: vehículos espectaculares, despampanantes mujeres, el arsenal más avanzado, los "gadgets" de Q...

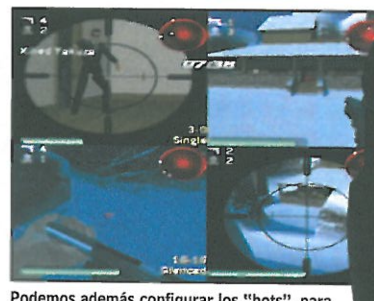
LA HISTORIA NOS PONE tras los pasos de Rafael Drake, la mente criminal de turno, al que perseguiremos por tierra, mar y aire en un desarrollo realmente variado para lo que estamos acostumbrados a ver en este tipo de juegos. Por un lado, vamos a encontrar fases de

Una mejorada oferta multijugador

Otro de los alicientes que tiene *007: Nightfire* es la opción multijugador. Aunque la primera parte ya incluía esta opción, en esta ocasión se ha potenciado mucho más. En total son 13 retos de lo más variado (desde proteger a alguien hasta el típico "captura la bandera") que consiguen alargar un poco las escasas doce fases del modo principal.



Tendremos a nuestra disposición todos los personajes que aparecen en el modo de juego principal.



Podemos además configurar los "bots", para que sean vengativos, acaparadores, etc.

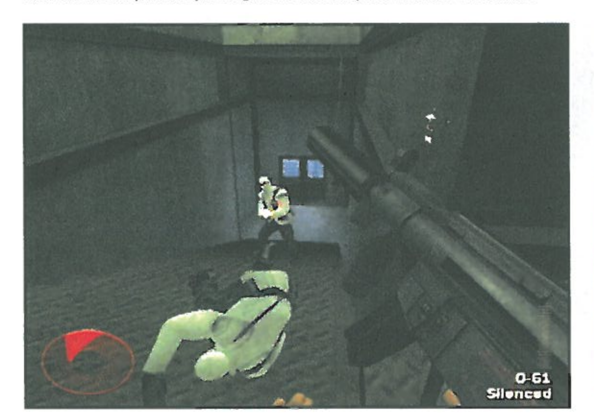


Pese a ser básicamente un shoot'em up subjetivo, también se ha incluido una vista en tercera persona para algunas ocasiones, como al usar los cables.





A los objetivos principales de la misión se irán añadiendo otros sobre la marcha, como evitar que mueran los rehenes o hacer tareas de escolta.





shoot' em up puro y duro, donde tendremos que hacer frente a distintos tipos de objetivos (como infiltración, asalto, escolta...) y en las que contaremos con un equipo de lo más variopinto, tanto en armas (desde lanzacohetes hasta ballestas de dardos) como en "gadgets". Por otro lado, abandonamos la vista subjetiva para embarcarnos en electrizantes fases de conducción, donde vamos a pilotar diversos vehículos, pero sin dejar de lado los "tiros" gracias a las armas integradas en ellos. Y no nos olvidamos tampoco de las fases "híbridas", donde nuestra acompañante pilotará el vehículo en cuestión y nosotros manejaremos "sólo" las armas. Sobra decir que este variado desarrollo asegura emociones muy fuertes, aunque también es cierto que no aporta muchas novedades con respecto a lo visto en *007: AEFC*. Además, sus 12 fases no le aseguran una gran longevidad, sobre todo si sois expertos en esto del disparo.

EN CUANTO AL APARTADO TÉCNICO, resulta todavía más sólido que el anterior. En las fases de shoot' em up, los modelos, sin ser demasiado variados, están perfectamente

Fases de conducción y disparo se alternan con un buen shooter. 007 resulta variado y muy espectacular.

animados y presentan un buen nivel de detalle. Las "chicas Bond", por ejemplo, están mejor que nunca... Y qué decir del propio 007, por primera vez idéntico a Pierce Brosnan. El motor gráfico se encarga de que todo esto se mueva a las mil maravillas, permitiendo, además de una gran fluidez de movimientos, buenos detalles como la recreación de las explosiones o una mayor interactividad en los escenarios. Pero dónde más se nota la mejora es en las fases de conducción, mucho más rápidas que en su antecesor y mostrando una recreación de los daños físicos en los vehículos realmente mejorada.

La banda sonora "marca de la casa" y unas entretenidas posibilidades multijugador cierran un título a todas luces recomendable. No sorprende tanto como *TimeSplitters 2* y puede que no dure mucho, pero los fans de este tipo de juegos y/o de James Bond se lo pasarán bomba con él.

Entre los "gadgets" que llevaremos hay desde lásers a microcámaras, pasando por decodificadores, ametralladoras por control remoto, etc.

En la fase que se desarrolla en Japón deberemos enfrentarnos a un ninja que se mueve con pasmosa rapidez, además de estar armado a tope.

007 por aire, mar y tierra

En esta ocasión nuestro querido Aston Martin comparte protagonismo con otros tipos de vehículos, como motos de nieve, teleféricos, submarinos, jets... Todo ello hace de las fases de conducción y disparo un derroche de espectacularidad, además de ponernos en variadas y emocionantes situaciones... todas "made in" Bond.



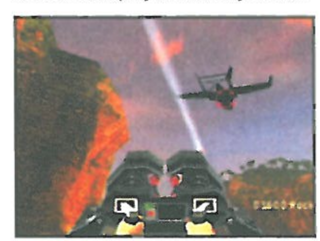
¿Qué tal un paseo en moto de nieve?



¿O mejor en un todoterreno por la selva?



Como novedad, hay una fase bajo el mar.



Y también hay otra a bordo de un jet.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-4**









DUAL SHOCK 2 · M.CARD2 (82 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 · Sonido 9 · Diversión 8 · Duración 7 · Calidad/Precio 8

↑ La mezcla de géneros funciona y engancha. Apartado técnico sólido y sin fisuras.

↓ El modo principal resulta corto. Pocas novedades con respecto a *AEFC*.

Un juego que por su variedad y su gran calidad técnica engancha y divierte, aunque no sorprenda demasiado y resulte algo corto.



8

¡¡Elige tus periféricos!!

Está bien. Ya tienes tu PlayStation 2, y seguramente te has comprado también varios juegos, pero llega el momento de tomar otras decisiones de compra fundamentales: ¿quieres un segundo pad? ¿estás pensando en hacerte con un volante? ¿y qué nos dices de una pistola? Tranquilo, nosotros te ayudamos a decidirte.

Pistola G-Con2

Desenfunda, apunta y ¡dispara!

Namco fue primera en crear una pistola específica para PS2, que utiliza uno de los puertos USB para conectarse a ella.

Conserva un diseño parecido al de su predecesora, la G-Con, junto a su ligereza y gran comodidad de uso, pero ha sido mejorada, al contar con más botones para diferentes funciones, así como una cruceta muy útil para "navegar" por los menús de los juegos.

Como os hemos dicho, su conexión es USB, quedando libres los dos puertos de control para algún otro periférico. Tiene una precisión estupenda, y trae un cable específico, el "cable G-Con", para conectarla además a la entrada de vídeo de la tele, lo que permite que la precisión esté aún más ajustada.

Carece de botones de "autofire" o "reload", pero nosotros siempre hemos pensado que en un juego de disparos, estas funciones pueden hacer que el asunto pierda un poco de gracia.

Es compatible con casi todos los juegos de disparo de PS2, en especial con los de Namco, pero dado que su única posibilidad de conexión es USB, no funciona en PSOne.

Puedes comprarla sola o en pack junto a juegos como *Vampire Night* y *Ninja Assault*, lo que es una gran opción si tenemos en cuenta que los packs cuestan 79,95 euros. Vamos, que la pistola te sale por 20 euros.

En resumen, la mejor compra que puedes hacer si el género del disparo te gusta. Las hay más baratas, pero pocas son tan precisas.

- Precio: **34,95 €**
- Distribuidor: **Sony**
- Teléfono: **91 377 71 00**
- Tipo: **Pistola**
- Valoración: 



Namco fue la pionera en incorporar el conector USB en una pistola para PS2 que, además, es la más precisa de todas, aunque carece de otros elementos, como pedales o retroceso.

P99 G-2 Light Blaster Gun



Nostromo/Logic 3 • 34,95 €
Valoración: MB

Una gran pistola, aunque no usa conector USB. Tiene compatibilidad total con todos los juegos, sean de o no de Namco y, además, viene con un estupendo pedal, martilleo del percutor sin adaptador a la red, y los típicos extras. Eso sí, es menos precisa que la G-Con 2 y da algunos problemas de calibración con ciertos títulos, nada grave.

Walther PPK



Thrustmaster • 42,95 €
Valoración: MB

Una gran pistola que une, a una respuesta más que correcta, la compatibilidad total con todos los juegos gracias al uso de los dos sistemas de conexión, el USB y el de pad. Presenta funciones extra, como auto-recarga, tiene conexión para pedal (no incluido) y sistema de vibración. Pequeña y manejable, es una gran opción.

Memory Card 2

Y no te olvides... ¡de la memoria!

Aunque tiene prácticamente la misma forma y tamaño, la nueva Memory Card 2 de PS2 es muy distinta a la de PSOne, teniendo un funcionamiento diferente, así como mayor capacidad de almacenamiento.

Para empezar, la Memory Card oficial de PSOne tiene una capacidad de 1Mb, y la de PS2 puede almacenar hasta 8Mb de información; pero es en su forma de almacenar esa información en la que más se diferencian: mientras que aquélla tiene el espacio dividido en 16 bloques y cuando grabamos partidas ocupamos, como mínimo, uno de ellos (si no más), la nueva MC2 no tiene el espacio dividido en bloques y cuando guardamos un archivo, sólo ocupamos el espacio necesario, que puede ir desde 10 Kb hasta 2 Mb, por ejemplo. Este sistema ha sido denominado por Sony "Magic Gate", y como veis es una manera de administrar el espacio de la memoria de una manera más eficiente.

El principal escollo del nuevo sistema



- Precio: **39,95€**
- Distribuidor: **Sony**
- Teléfono: **91 377 71 00**
- Tipo: **Tarj. de Memoria**
- Valoración: **E**

es que tanto el desarrollo como la fabricación de las nuevas tarjetas resulta más caro, lo que provoca que su precio sea un tanto elevado. Además, el cambio de sistema también es el culpable de que no podamos usar la Memory Card 2 para grabar partidas de juegos de PSOne y viceversa.

La cuestión es que tener una tarjeta de memoria es imprescindible, y ésta es la mejor, la más eficaz y nunca falla. Hazte con una cuanto antes.

VGA Box

Para jugar en el monitor del PC

Para los que no sepan que es esta "VGA-no-sé-qué", os diremos que se trata de un adaptador mediante el cual podemos conectar nuestra consola directamente al monitor de un PC, Es decir, nuestro monitor tendrá el mismo cometido que cualquier aparato de televisión, sólo que dispondremos de una resolución y definición de imagen mucho mayor.

Además, gracias a las salidas de audio y vídeo con las que viene equipado, podemos derivar la imagen y el sonido a un segundo televisor o un equipo de música. También podremos conectar al mismo tiempo la propia tarjeta de vídeo del ordenador.

Todo esto, unido a un excelente diseño, la compatibilidad con todas las consolas existentes, y a la inclusión de todos los

- Precio: **72 €**
- Distribuidor: **Hipnosis**
- Teléfono: **93 442 60 65**
- Tipo: **VGA-Box**
- Valoración: **MB**

cables necesarios, lo convierten en un producto muy recomendable para los que busquen el máximo de calidad de imagen o para los que no les quepan más máquinas en su cuarto. Eso sí, tenemos que mencionar la dejadez del fabricante que no ha incluido ningún tipo de instrucciones, teniendo el usuario casi adivinar cómo conectar el periférico. A esto hay que unir los 72 € que cuesta, que no son moco de pavo. Aún así, merece la pena que le echéis un vistazo.



Gracias a este cachivache podréis conectar la consola al monitor del PC, lo que aumenta la calidad de imagen y ahorra espacio.

Harder Drive



Joytech • 39,95 €
Valoración: MB

Gracias a este aparatito podrás volcar tus partidas de la tarjeta de memoria al disco duro del PC, lo que te ofrece espacio ilimitado de almacenaje. Eso sí, tienes que tener una tarjeta de memoria y un PC, claro. Otra de las ventajas del Harder Drive es que te permitirá mandar las partidas que tengas en el disco duro por e-mail a un amigo o descargarte partidas que otros hayan colgado en Internet. Si tienes un PC y problemas de memoria, ya sabes.

16 MB Memory Station



Joytech/Virgin • 35,95 €
Valoración: MB

Una tarjeta de memoria de 16 megas, el doble de la capacidad de la tarjeta oficial, para que no tengas problemas a la hora de archivar las partidas de tus juegos favoritos. Eso sí, para poder usarla necesitas tener una tarjeta oficial de Sony, ya que es de ella de donde saca la información sobre la tecnología Magic Gate. Eso sí, es muy fiable y no utiliza datos comprimidos, lo que la hace bastante fiable.

Memory Card Upxus



Upxus • 60 €
Valoración: MB

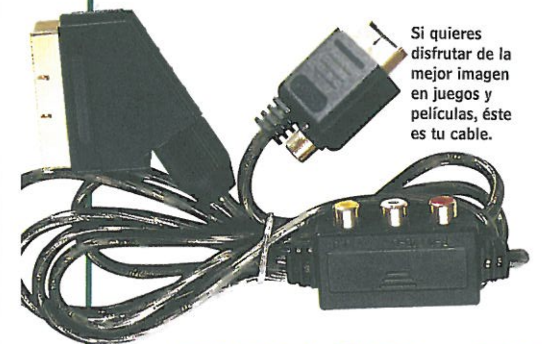
Una de las pocas tarjetas clónica que podéis encontrar, probablemente importada de USA. Tiene un diseño muy similar a la de Sony, sólo que duplica su capacidad, ya que es como si hubiera dos tarjetas en una. Para pasar de una a otra, sólo hay que mover un interruptor. Su fiabilidad es bastante buena, no nos ha dado problemas, y aunque su precio parece muy alto, tened en cuenta que es como si comprarais dos tarjetas.

RGB/DVD Project Desing

La solución al problema DVD

Uno de los mayores problemas de PS2 es la imposibilidad de disfrutar de las películas en DVD con la calidad de imagen que proporciona un cable RGB, debido a la ya conocida protección. Sin embargo, el cable RGB es fundamental para disfrutar de los juegos que, cada vez más, cuentan con selector de 50/60 Hz. ¿Qué hacemos, andar enchufando y desenchufando? La solución nos la ofrece este cable, que es capaz de eliminar esa protección y mostrar la imagen con total nitidez, con sólo colocar un interruptor en la posición adecuada. También viene equipado con un cajetín que incorpora las salidas de vídeo y audio para que las derivemos, por ejemplo, a un equipo de música.

Dadas sus virtudes y la calidad de sus materiales, es una compra muy recomendable para los puristas.



Si quieres disfrutar de la mejor imagen en juegos y películas, éste es tu cable.

- Precio: **12€**
- Distribuidor: **Hipnosis**
- Teléfono: **93 442 60 65**
- Tipo: **Cable RBG**
- Valoración: **MB**

AV/S-Vídeo

Una buena combinación

Si quieres obtener la máxima calidad de imagen, lo ideal es recurrir a un cable S-Vídeo. Este sistema transmite la señal de la imagen separando por un lado los colores y por otro su intensidad y brillo. El resultado es una imagen mucho más definida. El problema, que siempre hay uno, es que no todos los televisores tienen este tipo de entradas. Si el tuyo la tiene, este AV/S-Vídeo en concreto es una excelente opción, ya que por un precio bastante asequible, tendrás un cable de gran calidad, fabricado con muy buenos materiales y que, además del conector S-Vídeo y los RCA para el sonido, también ofrece una salida independiente de vídeo compuesto, con lo que podrás aprovecharlo incluso si te encuentras con una TV sin entrada S-Vídeo.

- Precio: **10,73 €**
- Distribuidor: **Nostromo**
- Teléfono: **91 548 78 83**
- Tipo: **Cable S-Vídeo**
- Valoración: **MB**

Una excelente combinación de S-Vídeo y Vídeo compuesto.

RFU / AV

Solución todo terreno

Si tienes las desgracia de que tu TV no tenga entrada de vídeo compuesto (las tres clavijas) o euroconector, no tienes más remedio que jugar con un cable RFU que, como sabrás, se conecta a la toma de antena. ¿El problema? Pues que la calidad de imagen, muy inferior a cualquiera de los otros sistemas. Eso sí, si tienes intención de comprarte uno, deberías tener en cuenta éste de Logic 3, ya que tiene una importante particularidad: un cajetín con salida para vídeo compuesto. Esto tiene dos ventajas, una que te permite conectar pistolas tipo G-Con, y otra que te da la opción de sacar la señal de vídeo compuesto a otros aparatos, como el equipo de música o un TV con toma de vídeo compuesto.

Un cable RFU normal ronda los 12 euros, pero por un poco más amplías sus posibilidades. Tú mismo.

- Precio: **16,95€**
- Distribuidor: **Nostromo**
- Teléfono: **91 548 78 83**
- Tipo: **Cable Antena/AV**
- Valoración: **MB**



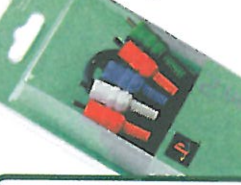
Es un cable de antena, pero no uno normal. Éste te permite sacar señal de vídeo compuesto para, por ejemplo, pasar el sonido a un equipo de música.

Cable Óptico de Logic 3

Nostromo • 19,95 €
Valoración: MB

Si sois unos sibaritas del sonido y ya contáis con un amplificador/receptor para desdoblar la señal de audio envolvente de la que es capaz PS2, este cable os interesa. Sólo con él podréis disfrutar del sonido 5.1 real presente en películas y algunos juegos (como *MGS2* o *Medal of Honor Frontline*). Éste de logic 3, además, está hecho de unos excelentes materiales y presenta un precio por debajo de lo que suele ser habitual en este tipo de cables.

Cable AV por componentes



Sony • 23,44 €
Valoración: B

Para los que disponéis de una televisión de las "buenas", Sony os ofrece este cable que proporciona una calidad de imagen excepcional, similar a la del cable RGB. Eso sí, antes de haceros con él, debéis aseguraros de que el televisor dispone de los conectores pertinentes, es decir, las tres entradas de color: rojo, verde y azul. Aunque algo caro, viniendo de quien viene, podéis contar con la calidad y la garantía correspondiente a un producto oficial.

Cable i-Link de Hipnosis

Hipnosis • 9,02 €
Valoración: B

Este es es el tipo de cable que necesitas para conectar dos o más PS2 y poder jugar con varios amigos a la vez, cada uno en su propia televisión. Una opción que no incluyen demasiados juegos, pero que abre nuevas posibilidades jugables, al más puro estilo máquina recreativa. Eso sí, necesitas tantos juegos como consolas conectéis. La principal virtud del i-Link ofrecido por Hipnosis es un precio ajustadísimo y unos materiales de suficiente calidad.

Games Station 2

Cada cosa ordenada en su sitio

Con un diseño muy similar al de la consola, este curioso Games Station 2 está pensado para ser el complemento ideal para cualquier jugón con problemas de espacio en su cuatro.

Se trata de una estación de juego que nos permite guardar, perfectamente ordenados los principales complementos de la consola, como dos mandos, un par de tarjetas y algunos juegos. Aunque puede colocarse tanto en horizontal como en vertical (incluye soporte), su posición ideal es la horizontal, ya que de este modo podremos colocar la consola encima, aprovechando su cajón inferior para guardar los periféricos y ocupar así menos espacio. Además, nos evitamos el engorro de tener un montón de cables colgando por ahí.

Eso sí, lo cierto es que su utilidad no es muy alta y parece decrecer varios enteros sin tenemos en cuenta su precio. Los que más pueden sentirse atraídos por este peculiar periférico (y otros de corte similar) son los fanáticos del orden, que dispondrán de un espacio específico para sus cosas.

Conservando la misma línea de diseño, Herederos de Nostromo también tiene a la venta unos archivadores para DVD (con capacidad para 12 juegos y 9 tarjetas de memoria) que consiguen que el conjunto quede de lo más efectista. Se llaman Games Station 3 y su precio tampoco es barato: 35,99 euros.

Un producto para sibaritas y fanáticos del orden.

- Precio: **39,99 €**
- Distribuidor: **Nostromo**
- Teléfono: **91 548 78 83**
- Tipo: **Stand de juego**
- Valoración: **B**



Top Gun Fox 2 Pro

Para los que gusten de "cazar"

El género de los simuladores aéreos está viviendo un nuevo auge en PS2, aunque los joysticks especializados no abundan precisamente. Por eso Thrustmaster lanzó al mercado este Fox 2 Pro, que no sólo llena este vacío, sino que además lo hace con calidad.

Jugar a títulos como *Top Gun* o *Ace Combat 4* con un mando como éste, hace que la experiencia de gane en intensidad hasta límites insospechados, ya que cada maniobra transmite unas sensaciones de las que no es capaz el Dual Shock.

Es un joystick grande, muy cómodo y tiene un alucinante diseño, parecido al de los mandos de los cazas de verdad. A la altura del pulgar y el índice quedan los botones de disparo (analógicos), junto al típico botón de "seta". La movilidad del stick es excelente y ofrece un recorrido suave y giros longitudinales y transversales.

Su excelente robustez nos permitirá soportar las potentes vibraciones que se producen y además lleva un deslizador en la base que hace las veces de mando de gases.

- Precio: **47,95€**
- Distribuidor: **Guillemot**
- Teléfono: **93 590 69 60**
- Tipo: **Joystick**
- Valoración: **E**

También tendremos a nuestro alcance una serie de botones para todo tipo de funciones imaginables, que además son configurables. Lo único reprochable es que no dispone de ventosas en la base para amarrarlo más firmemente y que puede quedarse algo limitado para el resto de los géneros.

Por lo demás, materiales de calidad, compatibilidad con ambas consolas y un precio ajustado. Un excelente periférico.

Soporte Sony Vertical

Sony • 13,95 €
Valoración: MB

Una de las características más llamativas de nuestra PS2 es la posibilidad de colocarla en posición vertical, adoptando así una estética mucho más atractiva. Para evitar caídas accidentales o vibraciones que puedan rayar los discos, debemos usar un soporte como éste de Sony. Gracias a un color que va perfectamente con la línea de la consola y unos excelentes materiales, podéis darle otro "toque" estético a vuestra consola o colocarla en un hueco estrecho.

Soporte Pelikan Vertical

Pelikan/Adelar • 14,95 €
Valoración: MB

Si estás buscando un soporte vertical que ofrezca algo más, el de Pelikan te viene como anillo al dedo. Además de sostener la consola en vertical evitando caídas y vibraciones indeseadas, tendrás sitio para guardar tres tarjetas de memoria de "forma" estándar (como la oficial, vamos) y seis juegos en las ranuras dispuestas para ello. Aunque no tiene un diseño tan "cool"como el soporte oficial de Sony, podréis tener parte de vuestro "equipo de ocio" algo más ordenado. Los materiales no tan buenos como los del oficial.

Soporte Sony Horizontal

Sony • 13,95 €
Valoración: R

Puede que alguien le encuentre alguna utilidad a este soporte horizontal de Sony, porque nosotros no lo hemos conseguido hasta ahora. Sí, es cierto que le da da un toque estético que queda muy chulo a la PS2, pero poco más, ya que no evita ni caídas ni vibraciones. Al menos esta hecho con unos excelentes materiales y se ajusta como un guante a nuestra consola. Un producto sólo dirigido a los que quieran tener su PS2 hecha un "pincel".

Feestyler Board

La mejor forma de practicar skate

Esta espectacular tabla de Thrustmaster nos permitirá disfrutar de los simuladores de deportes de riesgo de una manera altamente realista. Sus dimensiones son ligeramente superiores a las de un monopatín, y destaca por su elevado peso y fabulosa robustez.

Freestyler Board presenta un comportamiento similar al de cualquier tabla real: un sensor horizontal de movimiento nos permite realizar todo tipo de giros analógicos con inclinarnos hacia uno u otro. Además, su superficie tiene dos botones programables, que sustituyen a las direcciones arriba y abajo de la cruceta. Además, la tabla viene con un gamepad de serie, lo que nos permitirá utilizar el resto de las funciones del juego (como saltos y acrobacias) sin "apearnos".

- Precio: **78,07 €**
- Distribuidor: **Guillemot**
- Teléfono: **93 590 69 60**
- Tipo: **Tabla skate**
- Valoración: 

Entrando en otros detalles, Freestyler Board está fabricada en plástico duro, y puede soportar unos 150 kilos sin problemas.

En definitiva, que si eres amante de los deportes de riesgo, esta tabla te asegura grandes ratos de diversión con los grandes del género.

El gamepad que acompaña a la tabla es analógico, aunque también se puede conectar cualquier otro mando gracias al puerto que incorpora.

Estación Pyramid

Para tener un poco de todo

En un afán concentrador poco común, Havoc ha fabricado un artilugio que reúne, en poco espacio, un buen puñado de productos. A saber: multitap, mando a distancia, soporte vertical, estante para colocar juegos y tarjetas y centralita AV. Todo un logro, tanto en tamaño como en precio, que sin embargo adolece de algunos defectos difíciles de perdonar a estas alturas. Para empezar, la elección de las salidas de video para la centralita no podía haber sido menos afortunada: un conector Scart y otro de S-Video. Algo que limita, y mucho, las posibilidades de conexión, ya que no incluye el casi imprescindible cable Scart. Tampoco los materiales y el pulido del diseño han llegado a los mínimos exigibles, como se puede apreciar, por ejemplo, en el receptor de infrarrojos del mando a distancia, que entra muy justo en el puerto del pad y en la ranura de la tarjeta de memoria, y encima no es nada del otro mundo. Sin embargo, lo peor es que no es del todo compatible con el primer modelo de PS2 en ponerse a la venta.

- Precio: **44,95€**
- Distribuidor: **Nostromo**
- Teléfono: **91 548 78 83**
- Tipo: **Conjunto**
- Valoración: 

En resumen, un periférico que pese a mostrar ideas interesantes, deja mucho que desear en ciertos temas, como la ausencia de instrucciones (y hay un buen lío de cables), o la compatibilidad. Eso sí, posee un precio de lo más atractivo, que puede convertirlo, en algunos casos, es una opción a tener en cuenta. Eso sí, probadlo antes para aseguraros.

Colocando la consola en su base, ya tenemos todas las conexiones listas: a la tele, al mando a distancia, al multitap...

CD Cleaner



Adelar • 9,09 €
Valoración: MB

Un pequeño frasco de limpiador y una caja con forma circular es lo que incluye este kit de limpieza de CDs. Metiendo los discos en su interior y dando vueltas a la manivela de la tapa, conseguiremos dejarlos impecables.

Bolsa Sony



Sony • 26,99 €
Valoración: MB

Un aparato tan delicado como la PS2 necesita una bolsa de transporte como ésta. Acolchada y excepcionalmente bien diseñada y rematada, os permitirá llevar consola y algunos juegos con seguridad.

System Selector

Centralita • 29,99 €
Valoración: B

Si tienes más de una consola y no quieres cambiar de cables constantemente hazte con uno de éstos. Con sólo pulsar un botón, cambiaremos la señal que le llega a la TV entre 4 posibles fuentes, consolas o DVD.

Gamester



Centralita • 19,99€
Valoración: B

Algo parecido al periférico de arriba, pero usando euroconectores, con el incremento de calidad de imagen que ello conlleva. Ideal para las televisiones que cuentan con un sólo conector de este tipo. Pulsa un botón y...¡tachán!, cambiamos de fuente.

Football Stadium

Ve poniéndote las botas de fútbol

El penúltimo invento de Thrustmaster es una alfombrilla similar a la que se usa en los juegos de baile que, colocada en el suelo, permite disfrutar de tus títulos de fútbol de una manera mucho más divertida y activa de lo que es habitual. En el extremo superior posee tres sensores ópticos que detectan cuando algo pasa sobre ellos, en este caso tu pie. Así, para chutar a portería y pasar raso o alto, tendrás que dar una patada tal y como lo harías en la realidad, pero haciendo que tu pie pase sobre uno de los sensores, según sea la acción que quieras realizar. Algo que resulta menos engorroso de lo que puede parecer, ya que el resto de las acciones (mover a los jugadores, esprintar, etc) son realizadas con un pad conectado a la alfombra. Eso sí, resulta imposible regular la potencia del disparo o del pase, ya que los sensores no detectan la intensidad de la patada. Aún así, tras unos minutos jugando, la cosa se hace bastante divertida a pesar de lo simple que resulta (olvídate darle efecto al balón con el exterior).

Un artefacto que deberías probar, aunque hemos de advertiros sobre su posible mal funcionamiento en el primer modelo de PS2 que se puso a la venta.

- Precio: **65,95€**
- Distribuidor: **Guillemot**
- Teléfono: **93 590 69 60**
- Tipo: **Alfombrilla**
- Valoración: **B**

Playtogether

Ideal para jugar en compañía

Todos sabemos que una de las mejores formas de disfrutar de nuestra consola es en una reunión de amigos y con un buen juego multijugador. Algo que nos puso algo difícil la gente de Sony al no incluir cuatro entradas para pads en la propia consola.

Para superar este obstáculo en tus reuniones jueguiles, puedes optar por alguno de los multitap que hay en el mercado, entre los que destacad éste de Project Desing. Un periférico que cumple a las mil maravillas con sus funciones, pero que no presenta la misma calidad de materiales que el oficial de Sony. Sin embargo, esto no debe preocuparte demasiado, ya que en un periférico de estas características, sin demasiado "trote" físico, no es defecto que te vaya a dar problemas.

Aunque antes de lanzarte a comprar este multitap (o cualquier otro), debes saber que sólo es compatible con tu PS2 y no con PSOne, ya que usa un sistema diferente para las tarjetas de memoria.

En resumen, un buen multitap, que cumple su cometido y tiene un precio más asequible que el oficial. Sin embargo, como decimos siempre, si el dinero no te preocupa demasiado, siempre es mejor ir a por el de Sony y apostar sobre seguro. La diferencia de precio tampoco es tanta.



- Precio: **29,99 €**
- Distribuidor: **Aplisoft**
- Teléfono: **93 589 54 44**
- Tipo: **Multitap**
- Valoración: **B**

Crazy Dance



Hypnosis • 17,99 €
Valoración: MB

Para disfrutar a tope de tus juegos de baile. Tiene buena calidad y responde bien a tus saltos, transmitiéndolos con exactitud al juego. Lo vas a disfrutar.

Danz Mat Controller



Guillemot • 60,07 €
Valoración: B

La alfombra de baile de Thrustmaster se vende de manera inseparable con *El Libro de la Selva*. Es la oficial y eso se nota en la calidad.

MultiTap Sony

Sony • 44,95 €
Valoración: MB

Ofreciéndonos una calidad incuestionable, el multitap oficial de Sony sólo cuenta con la rémora de un precio demasiado elevado.

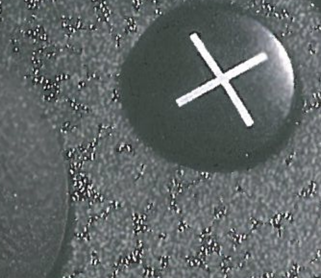
MultiTap T-Trix

Hypnosis •29,99 €
Valoración: B

El multitap T-Trix es un verdadero calco del oficial, pero fabricado con unos materiales de inferior calidad. Así que, teniendo el mismo precio del Playtogether, nos decantamos por ése.

Todo el control en tus manos

Si, por ejemplo, quieres echar un partidito de fútbol con un amiguete, o retarle a unas carreras, no te queda más remedio que tener un segundo pad de control. Existen mucho y muy variados, ¿quieres que nosotros te ayudemos a elegir uno?



LOS 8 PADS A EXAMEN

- →Analog FIFA
- →DUAL Shock
- →Dual Shock Force 2
- →Firestorm Upad
- →Multiforce
- →Racing Shock 2
- →Spider-Pad
- →Warrior 2

→ANALOG FIFA

Fabricante **Thrustmaster** | Distribuidor **Guillemot** | Precio **19,95 €**

Un pad con mucho que ofrecer

Olvidados de las imágenes futboleras que decoran su superficie y os encontraréis con un pad que cumplirá casi todas vuestras expectativas. Su forma, lejos de las estridencias, ofrece una total ergonomía, algo a lo que ayudan tanto los botones como los sticks. Los primeros, además de analógicos, tienen un tacto que rivaliza con los del mismísimo Dual Shock 2. Con los sticks pasa casi lo mismo. Son suaves y están forrados de goma aunque, siendo algo puntillosos, resultan un poco "blandos". Lo que más quebraderos de cabeza os causará será la cruceta. Aunque permite realizar unas excelentes diagonales, tras unas horas jugando pueden resultar ligeramente incómoda, aunque tampoco es demasiado grave, sobre todo si tenemos en cuenta que se trata del mando más barato de la comparativa junto con el Multiforce. Muy recomendable.



Como extras, encontraréis los típicos modos turbo y slow. Opciones poco útiles pero de agradecer.

→DUAL SHOCK 2

Fabricante **Sony** | Distribuidor **Sony** | Precio **29,95 €**

Como siempre, imbatible

Sí, es caro. Pero es que la calidad se paga. Todos los que tengáis una PS2 conocéis ya sus excelencias, entre la que destacan unos materiales de enorme calidad y unos sticks recubiertos de goma que, todavía hoy, se muestran como los mejores de la comparativa. Es completamente ergonómico, adaptándose a nuestra mano como un guante y con todos los botones colocados en una posición ideal (y analógicos, claro). Tampoco se puede poner ni un "pero" a los motores que hay en su interior, ya que proporcionan unas vibraciones contundentes y con una gran gama de intensidades. Tan sólo podemos quejarnos de lo difícil que a veces resulta trazar una diagonal precisa con la cruceta. Aún con esto, el excelente nivel alcanzado en todos los apartados lo convierten en el merecido ganador.



Con un diseño que ya tiene unos años a sus espaldas, el mando de Sony sigue demostrando que no hay quien le tosa. Su argumento: calidad a raudales.

→DUAL SHOCK FORCE 2

Fabricante **3D2** | Distribuidor **Aplisoft** | Precio **23,98 €**

Un mando de calidad media

Este veterano de guerra sigue demostrando que está entre las opciones a tener en cuenta a la hora de comprar un pad "alternativo". Entre sus bazas se encuentran un diseño muy cómodo y unos botones que, además de analógicos, poseen un buen tacto. La cruceta digital, por su parte, nos permite realizar las diagonales con facilidad, aunque presente un aspecto un poco endeble. La culpa de que quede fuera del podium de triunfadores la tienen sus sticks. Aún siendo suaves, su superficie cóncava y la ausencia de goma hacen que resbalen un poco en las partidas más frenéticas. Al igual que la mayoría de los mandos presentes en la comparativa, viene con algunos extras, como el turbo y la poco útil función de remap. En resumen, un mando que se sitúa en la mitad de la "tabla de clasificación".



Lástima que los sticks analógicos presenten tantos defectos, ya que el resto de los apartados muestran un gran nivel, especialmente la ergonomía.

FIRESTORM UPAD

Fabricante **Thrustmaster** | Distribuidor **Guillemot** | Precio **27,95 €**

Un diseño demasiado "innovador"

Un mando que apareció con la fiebre del mundial pero que aún posee cosas muy interesantes que ofrecer. Lo más destacable es la enorme calidad de los materiales usados y el mejor acabado de toda la comparativa, con detalles como la goma en los "brazos", que lo hace aún más cómodo. Los botones poseen un tacto excepcional, mejores incluso que los del Dual Shock 2. Todo esto hace que lamentemos aún más su desacertado diseño, ya que tiene nefastas consecuencias sobre los sticks. Situados demasiado hacia adentro, obliga los pulgares a adoptar una posición muy forzada, a pesar de que son suaves y están recubiertos de goma. Tampoco la cruceta está a la altura al resultar incómoda después de un rato jugando. Aunque, eso sí, permite unas diagonales precisas. Estos defectillos y un precio sólo por debajo del mando de Sony, lo alejan de los ganadores de la comparativa.



Una pena que, en su afán por ofrecer un diseño novedoso, Thrustmaster haya perjudicado tanto a ambos sticks.

MULTIFORCE

Fabricante **X-Tecnologies** | Distribuidor **Aplisoft** | Precio **19,77 €**

Las formas, a veces, se pagan

El mando de X-Tecnologies viene a demostrar como un sólo defecto grave puede impedir a un mando entrar en la élite. Y es que, gracias a una forma un poco extravagante, la cruceta digital posee una curvatura y un tacto que la hacen bastante incómoda. Eso sí, los sticks están entre los mejores por su suavidad, precisión y la goma usados para recubrirlos. Los materiales tampoco dan motivo de queja, ya que el plástico usado es de calidad y resulta bastante cómodo de agarrar. Quizás lo más interesante sea su función de programación, con el que podremos comprimir una larga combinación de acciones en una sola pulsación, algo que agradecerán los aficionados a los juegos de lucha. Un mando bastante interesante.



Lo más interesante de este mando es u posibilidad de programar largas pulsaciones de botones en una sola.

RACING SHOCK 2

Fabricante **X-Tecnologies** | Distribuidor **Aplisoft** | Precio **24 €**

Un pad de uso muy limitado

Saliéndose de la línea habitual de los pads de la comparativa, tenemos este mando pensado especialmente para los juegos de conducción. Sustituyendo a los típicos sticks analógicos, hay una rueda que hace las veces mini-volante y que transmite de una forma más realista la sensación de controlar un coche que usando los sticks o la cruceta. Acompañándola hay un par de botones de recorrido "extra largo" que imitan al freno y al acelerador. Un sistema que, lejos de hacerse engorroso, proporciona unos excelentes resultados, sobretodo en modo Negcon. El resto (materiales, ergonomía y botones (digitales) rayan a buen nivel. Lástima que la ausencia de sticks limiten su uso casi en exclusiva a los juegos de coches.



El problema de este pad es que queda limitado a los juegos de velocidad, al prescindir de los sticks analógicos.

➔SPIDER-PAD

Fabricante **Naki** | Distribuidor **H. de Nostromo** | Precio **29,90 €**

Caro, aunque bastante competente

Preso de la moda que la película de Spiderman nos impuso hace unos meses, tenemos este "araña-pad". Entre sus virtudes se encuentran una notable ergonomía que nos permitirá acceder a todos los botones y sticks del mando sin problemas. Estos, además, presentan un funcionamiento a la altura de los tiempos que corren, con unas palancas analógicas suaves y unos botones, que aunque algo blandos y endebles, poseen un buen tacto. Desafortunadamente la cruceta digital es demasiado frágil, algo que se paga especialmente en los juegos de lucha, donde la precisión en las direcciones marcadas resulta fundamental. Tampoco nos ha convencido su precio, demasiado alto para un pad que queda lejos del Dual Shock 2.



Los amantes de los extras no pueden quejarse, ya que viene equipado con los más típicos, entre ellos el modo "turbo". Aunque eso sí, tendrán que pagar un precio por encima de lo habitual y que le hace perder puntos.

➔WARRIOR 2

Fabricante **Pro Play** | Distribuidor **H. de Nostromo** | Precio **23,98 €**

Una magnífica alternativa

Ante vosotros tenéis a uno de los mandos más recomendables de la comparativa, por diversas razones. Robusto como pocos y con unos sticks que casi nada tienen que envidiar al los del imbatible Dual Shock 2 de Sony. Los botones, además de poseer un excelente tacto y dureza, son completamente analógicos, algo que cada vez más juegos aprovechan. Con un diseño sin extravagancias y en línea con el de la consola, resulta tremendamente cómodo, a pesar de que es un poquito más grande de lo habitual. Las vibraciones, por su parte, están por encima de la media. La cruceta digital tampoco muestra ningún defecto importante, aunque quizás sea un poco tosca y dura para nuestro gusto. Aún así, el mando de Pro Play se presenta como uno de los más aprovechables de esta dura competición.



Aunque no es de los más baratos, su enorme calidad en casi todos los apartados y la inclusión de la función de turbo, lo convierten en uno de los pads más recomendables de la comparativa.

	ERGONOMÍA	BOTONES	CRUCETA	STICKS	MATERIALES	VIBRACIÓN	BOTONES ANALÓGICOS	PRECIO	VALORACIÓN	CALIDAD/PRECIO
ANALOG FIFA	MB	E	R	MB	MB	B	Sí	19,95 €	MB	E
DUAL SHOCK 2	E	MB	MB	E	MB	MB	Sí	29,95 €	E	MB
DULA SHOCK FORCE 2	MB	B	B	R	B	B	Sí	23,98 €	B	MB
FIRESTORM UPAD	R	E	R	R	E	B	Sí	27,95 €	B	B
MULTIFORCE	B	B	R	MB	B	B	Sí	19,77 €	B	MB
RACING SHOCK 2	MB	MB	R	-	MB	B	Sí	24 €	B	B
SPIDER-PAD	MB	R	R	MB	B	R	Sí	29,90 €	B	R
WARRIOR 2	MB	MB	B	E	MB	B	Sí	23,98 €	MB	E

Veréis este símbolo junto al mando que recomendamos por su calidad general.


Este otro símbolo sirve para indicar el mando que ofrece la mejor relación Calidad/Precio.

El placer de conducir

Viendo el altísimo nivel de calidad alcanzado por los simuladores de velocidad, la única pregunta posible es ¿esto se puede mejorar? Pues sí, las sensaciones serán todavía mejores jugando con un buen volante. ¿Nos dejas aconsejarte?

LOS 8 VOLANTES A EXAMEN

- → Ferrari 360 Modena
- → Ferrari Force Feedback
- → Freestyler Bike
- → Monza 2
- → GT Driving Force
- → Monza
- → Speedster 2
- → Top Drive Force

FERRARI 360 MODENA

Fabricante **Thrustmaster** | Distribuidor **Guillemot** | Precio **57,95 €**

Su calidad prevalece sobre su antigüedad

El "abuelo" de la comparativa sigue manteniendo el tipo. Bien es cierto que la carencia de Force Feedback hace que pierda algo de atractivo, pero por lo demás posee argumentos suficientes para colocarse entre vuestros favoritos: tacto y sensibilidad de giro excelentes, acabado y materiales más que notables, conector estándar para PS2 y PSOne... Tan sólo unos pedales más verticales de los habitual, unos botones algo lejos de nuestros pulgares y la sargenta como única opción de amarre consiguen empañar la nota final. A los puristas les interesará saber que posee el cambio tipo F1 del 360 Modena real, además de un diseño que, aún hoy, está por batir. Por supuesto, es compatible con los modos analógicos, digital y Negcom y, por tanto, con todos los juegos. Y a qué precio...



No nos negaréis que el veterano volante de Thrustmaster es una auténtica preciosidad. Y encima, su aspecto anda a la par con su calidad general, por lo que nadie se arrepentirá de su compra. Garantizado.

FERRARI FORCE FEEDBACK

Fabricante **Thrustmaster** | Distribuidor **Guillemot** | Precio **135,17 €**

El mejor volante, pero también el más caro



Es un volante perfecto, aunque como sólo cuenta con conexión USB, su uso se limita a los juegos de PS2 compatibles con este sistema.

Vini, vidi, vincci. Así podríamos resumir la trayectoria del último volante de la casa Thrustmaster. Y es que, hasta su llegada, Sony dominaba el sector de los Force Feedback con su GT Force, pero poco le duró el reinado. Los argumentos del F.F.F. son aplastantes: una robustez a prueba de bombas, materiales casi de lujo, cambio tipo F1 y de palanca, calibración del giro inmejorable... Y así podríamos seguir una página entera. Los botones del frontal han sido sustituidos por dos pequeños sticks y unos pocos pulsadores, lo que embellece aún más el conjunto. Siendo un poco puntillosos, podríamos decir que los pedales no son los mejores de la comparativa, porque se escurren un poco sobre el suelo, pero nada grave. En resumen, si os lo podéis permitir, no hay nada mejor para vuestra PS2.

FREESTYLER BIKE

Fabricante **Thrustmaster** | Distribuidor **Guillemot** | Precio **92,95 €**

El mejor manillar disponible

Los moteros también pueden estar contentos porque, a diferencia de otras ocasiones, disponen de una buena herramienta de juego. Como principal atractivo presenta la posibilidad de ajustar su funcionamiento al tipo de moto "usada". Así, y con sólo pulsar un botón, el manillar pasa de su típico giro longitudinal (para las motos de cross) a un movimientos transversal que imita la tumbada de las motos de carretera. Como es normal ya a estas alturas, tanto la dirección como el puño y las manetas, soportan los modos de analógicos, digital y Negcom. Esto, unido a detalles como la posibilidad de sujetarlo entre las piernas (además de la sargenta) o un excelente acabado, completan un periférico que, aunque algo caro, sabrá complacer a los aficionados a las motos de las dos consolas de Sony .



Algunos detalles, como la colocación de los botones de manera realista y la sargenta camuflada en el depósito de combustible, harán las delicias de los moteros, tan mal tratados en el mundo de las consolas habitualmente.

MONZA 2

Fabricante **Pro Play** | Distribuidor **Herederos de Nostromo** | Precio **89,90 €**

Barato y con buenas maneras

Tras un primer intento fallido, Pro Play vuelve a la carga con la lección bien aprendida. Apostando por el tan de moda Force Feedback, han completado un volante bastante notable en el que destacan por méritos propios los pedales. No os fiéis de la foto y de su aparente aparatosidad, ya que han resultado ser toda una sorpresa gracias a su completa articulación, su cómoda plataforma y excelente colocación (bien separados y con la inclinación justa). El resto no está nada mal. Los materiales son de cierta calidad y los motores encargados del feedback son contundentes. Sólo el nefasto cambio F1 y algunos botones inaccesibles hacen que se quede lejos de los mejores. Eso sí, su precio lo hace muy recomendable para presupuestos ajustados.





Aunque su aspecto no es realista, los pedales son de lo mejor de la comparativa gracias a su justa dureza y la separación entre ambos.



GT DRIVING FORCE

Fabricante **Logitech** | Distribuidor **Sony** | Precio **119,95 €**

El pionero sigue en excelente forma

El antiguo compañero de *GT3*, ahora vendido por separado, sigue entre los mejores gracias a un calibrado, una potencia de su "feedback" y una robustez difíciles de superar aún hoy en día. Como ya sabréis, fue el primero en usar el conecto USB, por lo que sólo puede ser usado en PS2 y con los juegos que lo soporten. Además, y gracias también a esa característica, ha podido prescindir de la mayoría de los botones presentes en otros volantes. Por lo demás, un fuera de serie: materiales excelentes, pedales analógicos, cómodo... Sólo se le puede echar en cara un precio un poco alto.



Apostar por este periférico es todo un acierto, ya que raya a un excelente nivel en todos los apartados. Eso sí, sólo debéis decidiros por él si os limitáis a juegos de PS2. Los inconvenientes del conector USB...

MONZA

Fabricante **Pro Play** | Distribuidor **H. de Nostromo** | Precio **59,95 €**

Para los pequeños Schumacher



Su aspecto y precio parece indicar que está especialmente dirigido a usuarios poco exigentes o de corta edad.

Teniendo en cuenta el grupo de "monstruos" que hay en la comparativa, puede parecer algo sin sentido el incluir un volante como este Monza. Sin embargo, hay que reseñar el hecho de que cubre un segmento diferente al de sus rivales, ya que puede venir bien como regalo a chavalines o casos similares. La culpa de tal razonamiento la tienen, sobretodo, los pedales incluidos en el paquete. Son exageradamente pequeños y encima están muy juntos, por lo que la conducción se hace realmente incómoda. Y es una lástima porque el volante en si cumple en apartados como opciones de amarre (sargenta, ventosas y hombreras) y de configuración. Además su giro, aunque algo tosco, no da demasiados quebraderos de cabeza. Por poco más de lo que vale, y si el usuario es medianamente exigente, la opción del 360 Modena es mucho más acertada.

➔SPEEDSTER 2

Fabricante **Fanatec** | Distribuidor **sony** | Precio **117,14 €** (+ juego)

El tiempo no pasa por el volante de Sony

Otro de esos periféricos que aguantan el paso del tiempo y la aparición de nuevos rivales de una forma admirable. Algo que sólo está al alcance de los que en su día estuvieron dotados de los mejores argumentos, como este Speedster 2. Todo el conjunto posee un acabado casi de lujo, como la presencia de goma en casi todo el volante o la palanca de metal pulido, lo que confiere al conjunto de una sensación de "profesionalidad" ausente en otros volantes. El funcionamiento también está entre los mejores, gracias a un tacto y calibrado del volante inmejorables. Los botones quedan siempre a nuestro alcance y la sujeción a la mesa mediante las sargentas es a prueba de conducciones "apasionadas". Una gran opción, aunque, eso sí, se vende junto al juego *F-1 2001* de Sony.



Los pedales, aunque no muy realistas estéticamente, están a la altura del volante. Son muy cómodos, compatibles con todos los modos, robustos... Una parejita que nos gusta como el primer día.

➔TOP DRIVE FORCE

Fabricante **Logitech** | Distribuidor **H. de Nostromo** | Precio **99,90 €**

Algunos defectos se pagan caros



Tampoco los materiales con los que está fabricado este Top Drive son de la calidad exigible hoy en día, lo que proporciona cierta sensación de fragilidad al conjunto.

A veces unos cuantos defectos graves echan por tierra el atractivo que conlleva un atractivo diseño y un precio, a priori, tan interesante como el de este Top Drive Force. Y es que para un volante que hace gala del ya típico Force Feedback , es inexplicable que los métodos de sujeción se limiten a unas ventosas o a nuestras propias piernas, ambos insuficientes para la inercia que producen los motores situados en el eje. Tampoco la sustitución de las manetas habituales de un cambio F1 por unos pequeños botones en la parte posterior ayudan a levantar la nota. Los pedales por su parte, no hacen más que empeorar la cosa, ya que son demasiado pequeños y están muy juntos. Aunque no todo es malo. Posee detalles, como la regulación de la inclinación del eje o de su sensibilidad, muy bien pensados. En resumen, un periférico que queda a años luz de los campeones. Ni siquiera su precio ayuda demasiado.

	SUJECIÓN	ERGONOMÍA	ROBUSTEZ/ MATERIALES	PEDALES	SENSIBILIDAD	VIBRACIÓN	FORCE FEEDBACK	OPCIONES CAMBIO	CONEXIÓN USB	PRECIO	VALORACIÓN	CALIDAD/ PRECIO
FERRARI 360 MODENA	MB	B	MB	B	E	B	-	F1	No	57,95 €	MB	E
FERRARI FORCE FEEDBACK	MB	E	E	MB	E	-	E	F1/ Palanca	Sí	135,17 €	E	B
FREESTYLER BIKE	E	MB	MB	-	B	B	-	-	NO	92,95 €	MB	B
MONZA 2	MB	R	B	E	MB	B	B	F1	NO	89,90 €	B	MB
DRIVING FORCE	MB	MB	MB	MB	MB	-	MB	F1	Sí	119,95 €	MB	B
MONZA	MB	B	M	M	R	B	-	F1	NO	59,95 €	R	R
SPEEDSTER 2	MB	MB	E	MB	MB	MB	-	Palanca	NO	117,14 € (Más juego)	MB	B
TOP DRIVE FORCE	R	R	R	M	MB	-	B	F1	NO	99,90 €	R	M

Veréis este símbolo junto al volante que recomendamos por su calidad general.


Este otro símbolo sirve para indicar el volante que ofrece la mejor relación Calidad/Precio.

Da la nota con tu PS2

¿Quieres aprovechar las posibilidades de sonido de tu PS2 y no sabes cómo? Tranquilo, aquí tienes una comparativa de los mejores equipos de audio compatibles y todas las explicaciones que necesitas.

Los que lleváis poco en esto de los videojuegos podéis pensar que la música orquestada lleva toda la vida entre nosotros, pero no. La buena calidad en el sonido no se logró hasta que en 1994 Sega y Sony lanzaron sus consolas de 32 bits, basadas en el CD. El siguiente paso en la evolución ha sido el sonido 3D procedente de los cines, que ahora podemos disfrutar en casa gracias a PS2 y al uso del DVD. Como sabéis, PS2 es capaz de proporcionar desde un simple estéreo hasta el 5.1 real. Sin embargo, la cosa no es tan sencilla como parece...

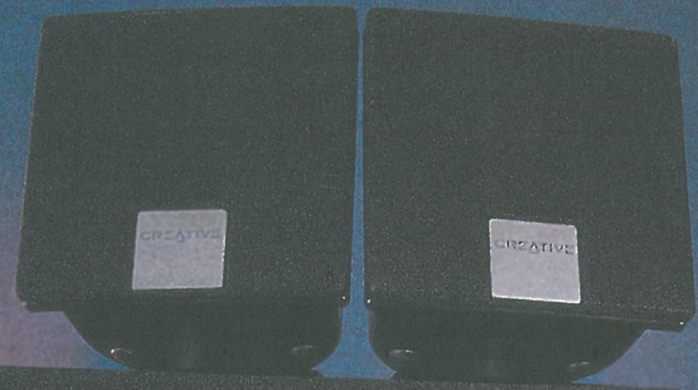
¿QUÉ SE NECESITA PARA DISFRUTAR DE SONIDO 3D?

Tanto si queremos jugar como ver películas aprovechando los nuevos sistemas de sonido, necesitaremos el apoyo de algunos componentes.

Si lo que buscamos es un simple sonido estéreo, bastará con una televisión estéreo y no usar un cable RFU (de antena). Si queremos algo más de calidad, podemos conectar la consola a cualquier cadena de música o a un equipo de altavoces estéreo y nos bastará con el cable de la consola.

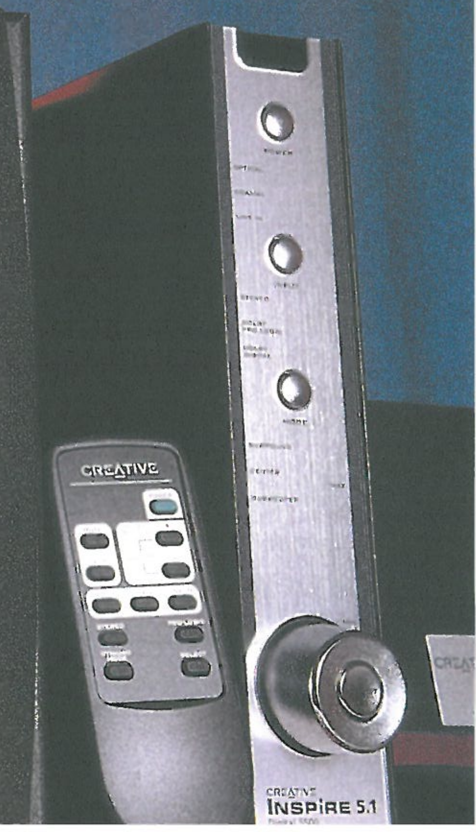
Para el resto de formatos (Dolby Digital, DTS, Dolby Surround...), la cosa se vuelve más compleja. La consola sólo es capaz de extraer esa señal multicanal del disco, pero para separarla en los distintos canales que la componen necesitamos un decodificador y un juego de altavoces que reproduzcan las señales.

Con esta configuración estaremos en condiciones de obtener cualquier formato de sonido 3D, pudiendo disfrutar de los mismos efectos que en una sala de cine, aunque su calidad, como siempre, dependerá de lo que estemos dispuestos a pagar. Un equipo de gama media, ronda los 500 7. Una opción intermedia es el



LOS 5 EQUIPOS DE SONIDO

- → Sound Station 2 y 3
- → Sound Station 5.1
- → Playworks 2000 Digital
- → Inspire 5700 5.1
- → Hercules XSP 210



ACLARANDO LAS COSAS...

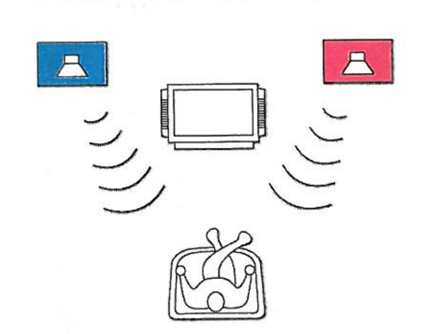
¿HAS OÍDO ESO DETRÁS DE TI?

→ LOS DISTINTOS SISTEMAS

No todos los sistemas de sonido son iguales y no todos proporcionan las mismas sensaciones. En estos esquemas te vamos a explicar las diferencias entre los principales estándares, todos ellos reproducibles con una PS2.

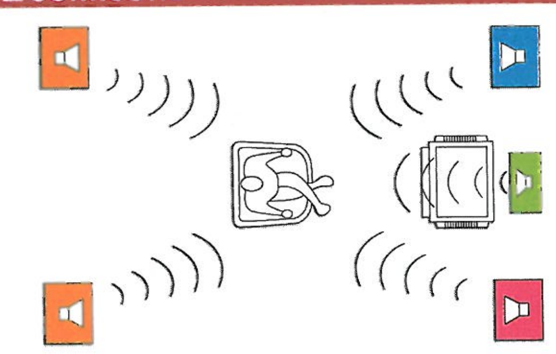


■ ESTÉREO



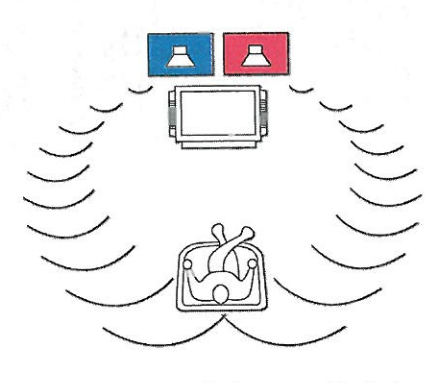
La opción más simple. La señal está compuesta por dos canales frontales independientes, izquierdo y derecho. Es el estándar más usado y el que no requiere de ningún equipo extra, aunque tampoco obtendrás resultados espectaculares.

■ SURROUND



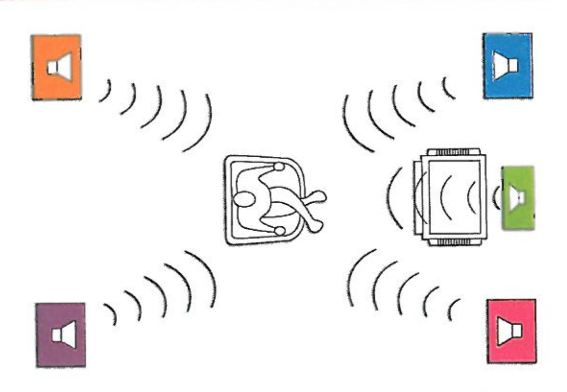
Este sistema ofrece un sonido posicional 3D aunque algo desfasado. Existen 4 canales independientes, tres frontales y uno trasero. Éste último se reproduce por dos satélites, pero se trata de un sólo canal monofónico. Necesitarás de un decodificador compatible pero no tendrás que usar el cable óptico.

■ VIRTUAL DOLBY



Gracias al uso de altavoces bipolares y complejas técnicas, se consigue expandir el sonido y crear un canal trasero fantasma, dando así una sensación 3D bastante lograda. Necesitas un equipo de altavoces especial y el cable óptico.

■ DOLBY DIGITAL



La opción más completa. Al igual que el DTS, reproduce cinco canales independientes, logrando así una inmersión total. Además de mucho espacio, necesitas de un decodificador compatible, conectado a PS2 mediante el cable óptico, y de un conjunto completo de altavoces, a ser posible, de igual tamaño.

Virtual Dolby Surround, que emula un campo sonoro 3D con dos altavoces.

Para aprovechar todas las opciones de sonido de tu PS2 puedes optar entre distintas posibilidades que dependerán de tus necesidades y tu bolsillo.

¿MERECE LA PENA COMPRAR UN EQUIPO 5.1?

Está claro que ésta es la pregunta clave a la hora de enfrentarse al desembolso que supone la compra de un equipo de sonido. La respuesta depende de tus expectativas y de cuál sea el uso que des a tu consola.

Si disfrutas de las funciones de tu PS2 como vídeo DVD, deberías hacerte con un equipo 5.1; pero si vas a usar la consola básicamente para jugar, a lo mejor no te merece la pena realizar semejante desembolso. Y es que, a día de hoy, muy pocos juegos están preparados para sistemas como el Dolby Digital. Todos son estéreo, algunos ofrecen sonido envolvente inferior al Dolby Digital y sólo unos pocos ofrecen 5.1, pero en vídeos.

Y EN UN FUTURO CERCANO...

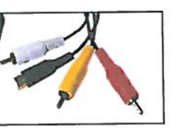
Afortunadamente, ya hay compañías que han encontrado soluciones a la incapacidad de PS2 para crear sonido envolvente por hardware. Criterion, creadora del motor 3D Renderware que se usa en el desarrollo de muchísimos juegos, ha prometido que implantará en su herramienta la posibilidad de crear sonido 5.1 a través de software, lo que facilitará que los juegos lo incluyan.

Con todo esto, ya sabes. Si eres un cinéfilo, hazte con un equipo Dolby Digital. Si usas PS2 principalmente para jugar, lo mejor es que no inviertas a lo bestia en un sistema 5.1 que tus juegos no pueden aprovechar. Hazte con un Virtual Dolby Surround, mucho más barato. Mira los equipos de la comparativa y elige según tus gustos, necesidades y bolsillo.

→ Diccionario

Seguro que más de uno todavía no tiene muy claro que es lo que hace el subwoofer, o que diferencia hay entre el cable coaxial y el óptico. Aquí tenéis unas definiciones "de andar por casa" de algunos de los términos más usados cuando se habla de sistemas de sonido.

- **ALTAS FRECUENCIAS:** son las producidas, por ejemplo, por los platillos de una batería en cualquier canción. Hay que tener cuidado al ajustarlas, pues es probable que en muchas ocasiones y a un volumen alto, "desaparezcan" ante el embate de los graves, lo que hace que el sonido pierda claridad.
- **BAJAS FRECUENCIAS:** al hablar de ellas, nos estamos refiriendo a los graves. Esa "parte" del sonido producida por un bajo en una canción, o por una explosión en una película.
- **CABLE COAXIAL:** un tipo de cable diseñado para transmitir datos de forma digital. A pesar de que también sirve para obtener sonido 3D real, PS2 no viene equipada con este tipo de conector, por lo que un decodificador que disponga sólo de esta opción, no os servirá para vuestros propósitos.
- **CANAL:** secuencias de audio diferentes que conforman un mismo sonido y que se reproducen a la vez. Es decir, "puntos de vista" diferentes de un mismo sonido, en los que lo único que cambia es la procedencia física. Mira a un objeto y cierra uno de los ojos alternativamente. Cada una de esas dos imágenes del mismo objeto, pero ligeramente diferentes, sería un canal de audio.
- **DTS:** abreviatura de Digital Theatre System. Es el actual rival del aclamado formato Dolby Digital. Se diferencia de éste por comprimir el sonido a un menor ratio, consiguiendo mayor definición. Sin embargo, y debido a esa menor compresión, este sistema ocupa mucho más espacio en el disco, por lo que su uso es escaso.
- **SEÑAL ANALÓGICA:** en nuestro contexto, se trata de un forma de envío de datos mediante la cual sólo se pueden transmitir un máximo de 4 canales independientes. Para ello se usan cables de "los de toda la vida", ya que no requiere de ninguna especificación especial.



- **SEÑAL DIGITAL:** al contrario de la analógica, mediante esta tipo de señal se pueden transmitir los 6 canales independientes necesarios para reproducir el auténtico sonido envolvente digital. Es necesario usar cables y conectores especiales, como el coaxial u óptico.



- **SUBWOOFER:** altavoz dedicado única y exclusivamente a reproducir las bajas frecuencias. Con este apoyo se consigue una mayor profundidad del sonido y unos efectos más contundentes. Debe ser de un tamaño considerable y, si es posible, fabricado en madera. Colócalo siempre en una esquina de la habitación y conseguirás mejores resultados.
- **THX:** no es un sistema de sonido 3D en sí. Es una certificación de calidad que garantiza que una sala o equipo está preparada para reproducir el sonido tal y como fue pensado por su creador, mediante la aplicación de distintas técnicas, como filtros de reecualización y nivelaciones tímbricas.



COMPRA OBLIGADA

→ El cable óptico

Un elemento imprescindible si quieres obtener sonido 5.1 real o Virtual Dolby Surround. Con él trasmitirás la señal digital de la PS2 al decodificador, para que este último la divida en los distintos canales independientes. A pesar de su simple aspecto, se trata de un cable compuesto de fibra óptica, lo que justifica su alto precio, que ronda los 24 €.



OJITO CON LAS COMPRAS

→ El Decodificador

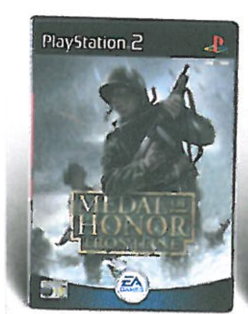
A la hora de comprar un decodificador, debes tener cuidado con las ofertas, pues muchos de estos aparatos han quedado ya desfasados y no son compatibles con Dolby Digital ni DTS. Tan sólo ofrecen la posibilidad de usar sistemas de sonido posicional más antiguos y menos realistas, como el Dolby Surround y Pro Logic. Otra de tus exigencias debe ser que vengan equipados con una entrada de sonido óptica para poder usar el flamante cable óptico que te acabas de comprar...

A LA HORA DE JUGAR

→ Mucha variedad

Los distintos sistemas usados en los juegos, dependen de en que momento de la partida estés. Mientras que para las escenas cinemáticas es posible usar el 5.1 real, para el desarrollo se suele optar por el Dolby Surround.

- **ESTÉREO:** el 100% de los juegos ofrecen esta posibilidad.
- **DOLBY SURROUND:** juegos como *Medal of Honor Frontline* y *Wipeout Fusion* usan este sistema posicional.
- **DOLBY DIGITAL:** en las secuencias cinemáticas de *Final Fantasy X* y *Metal Gear Solid 2* se puede disfrutar de este espectacular sistema.
- **DTS:** aunque emulado por software, *SSX Tricky* logra reproducir sonido 3D posicional.





→ SOUND STATION 2 Y 3

Fabricante **Logic 3** | Distribuidor **Nostromo** | Tipo de Sonido **2.1** | Precio **89,95 €**

Para los que buscan un equipo sin muchas pretensiones



Si optas por la opción básica, la del sonido 2.1, cualquiera de los dos pueden ser una buena compra, ya que sólo se diferencian en el aspecto. Con ellos conseguirás más potencia y calidad de sonido que con una TV. El subwoofer reproduce las bajas frecuencias con nitidez y contundencia y los altavoces satélite cumplen con eficiencia. En cuanto a controles, anda bastante escaso, ya que sólo se puede regular la intensidad de los graves, y no trae mando a distancia. Eso sí, en cuestión de cables no echarás ninguno en falta. Son correctos, pero han sido superados, en precio y prestaciones, por los Hercules.

→ SOUND STATION 5.1

Fabricante **Logic 3** | Distribuidor **Nostromo** | Tipo de Sonido **5.1** | Precio **249,90 €**

Un precio de risa para un magnífico equipo 5.1 real

Para tener un equipo 5.1 no hay que vender un riñón, como bien demuestra este sistema de Logic 3. Y es que este espectacular conjunto ofrece todo lo necesario para disfrutar de películas y juegos con sonido envolvente. Quizás no disponga de la potencia, el soporte para DTS y acabado del sistema de Creative, pero os aseguramos que no os defraudará. Y es que por 250€ tenéis a vuestra disposición todo un sistema 5.1 real. Por lo demás, una conectividad completísima, mando a distancia, pre-ecualizaciones, etc. Nuestro ganador en calidad/precio. Muy recomendable.



→PLAYWORKS PS2000 DIGITAL

Fab. **Creative** | Distr. **Creative** | Sonido **5.1 (virtual)** | Precio **89,95 €**

Sensaciones envolventes

No os dejéis engañar por su aspecto. Este equipo es capaz de realzar el sonido de juegos y películas hasta límites insospechados. La calidad del sonido es difícilmente superable por equipos 2.1, gracias a su excelente altavoz bipolar y al magnífico subwoofer. A su notable potencia hay que añadir una serie ecualizaciones para adaptarlo a lo que estemos escuchando. Y si usáis la opción Virtual Dolby Digital, flipareis con el efecto 3D que produce. Viene equipado con todas las entradas digitales y analógicas posibles, un surtido en cables inmejorable y un cómodo mando a distancia. Si no tienes dinero para un equipo 5.1 real, ésta es la mejor opción.

→INSPIRE 5700 5.1

Fab. **Creative** | Distribuidor **Creative** | Sonido **5.1** | Precio **338,95 €**

Más espectacular imposible, pero a un precio...

La opción más completa, espectacular y cara. Si no tenéis problemas de dinero, con el sistema 5.1 de Creative obtendréis una inmersión sonora total. Equipado con 5 satélites, un decodificador y un gran subwoofer, ofrece sensaciones muy superiores al del resto de equipos de la comparativa. Es compatible con los principales sistemas de sonido 3D y trae todos los cables necesarios para "enchufarlo" a cualquier cosa. Dispone de mando a distancia y presenta un diseño compacto para un equipo de estas características. Además, tiene potencia más que suficiente. Alucinante, creednos.



→HERCULES XSP 210

Fabricante **Hercules** | Distribuidor **Guillemot** | Tipo de Sonido **2.1** | Precio **65,95 €**

Sonido estéreo sorprendente

Un equipo 2.1 sorprendente. No sólo tiene una potencia más que suficiente para cualquier habitación y un subwoofer la mar de eficiente, sino que también ofrece opciones de control por encima de lo habitual en estos equipos. Además de los graves, es posible regular las altas frecuencias e incluso activar un modo 3D que le añade un toque de reverberación muy apropiado. Sus satélites están "partidos" por la mitad, de forma que la parte superior puede orientarse a los lados, con lo que se consigue repartir mucho mejor el sonido. En su contra tiene la ausencia de los cables de conexión apropiados, aunque por este precio ajustadísimo, tampoco se puede pedir más. El mejor equipo 2.1, aunque un poco grande.



	TIPO DE SONIDO	ENTRADA ÓPTICA	MANDO A DISTANCIA	ECUALIZACIONES	EXIGENCIA DE ESPACIO	POTENCIA	CALIDAD DE SONIDO	CONTENIDO	PRECIO	CALIDAD /PRECIO	VALORACIÓN
SOUND STATION 2 Y 3	Estéreo (2.1)	No	No	No	Baja	B	B	MB	89,95 €	M	B
HERCULES XPS 210	Estéreo (2.1)	No	No	Sí	Alta	MB	MB	R	65,95 €	B	MB
CREATIVE PS2000	Virtual Dolby Digital	Sí	Sí	Sí	Media	MB	E	E	89,95 €	E	E
CREATIVE 5700	Envolvente (5.1)	Sí	Sí	Sí	Muy alta	MB	E	E	338,95 €	MB	E
SOUND STATION 5.1	Envolvente (5.1)	Sí	Sí	Sí	Muy alta	B	MB	E	249,90 €	E	MB

Veréis este símbolo junto al equipo que recomendamos por su calidad general.


Este otro símbolo sirve para indicar el equipo que ofrece la mejor relación Calidad/Precio.

Mandos DVD de cine

Disfrutar de pelis en DVD en PS2 está muy bien, pero tener que levantarse del sillón para darle al "play", retroceder o pausar, la verdad, es un poco tostón. Y andar con los cables del Dual Shock colgando tampoco es una solución muy práctica. ¿Lo mejor? Pues elegir un buen mando a distancia...

LOS 8 MANDOS A EXAMEN

- →DVD Remote Control Oficial
- →DVD Remote Control Blister
- →DVD Remote Control Steps
- →DVD Remote Control Surfer
- →DVD Remote Control Logic 3
- →DVD R. Control Thrustmaster
- →DVD Remote Hais
- →DVD Remote de Havoc

DVD REMOTE CONTROL OFICIAL

Fabricante **Sony** | Distribuidor **Sony** | Precio **27,95 €**

Lo oficial, si es de calidad, dos veces bueno

A pesar de los meses que lleva entre nosotros, el mando de Sony sigue en cabeza porque lo tiene todo: recepción y materiales excelentes, completo a más no poder, posición de los botones adecuada. Aunque lo mejor es el CD de drivers que viene incluido y que permitirá a nuestra PS2 realizar nuevas funciones a la hora de ver películas, como acceso directo a escenas, más velocidades de búsqueda, etc. Lo único achacable es la ausencia de conector para el pad en el receptor y un precio algo elevado en comparación a sus rivales. Aún así, el mejor de largo.





El mando de Sony es el mejor con diferencia, aunque no tiene posibilidad de conectar el pad al receptor de señal y presenta un precio algo elevado.

DVD REMOTE CONTROL BLISTER

Fabricante **Thrustmaster** | Distribuidor **Guillemot** | Precio **12,95 €**

Una apuesta siempre segura, pero no la mejor

Entre los mandos de calidad media, podemos encontrar este de Thrustmaster. Un periférico que podía haber llegado más lejos si se hubiese optado por un diseño menos anguloso y por unos botones más grandes y mejor colocados. Y es que a la hora de usarlo se hace algo incómodo y poco intuitivo, aunque, eso sí, no echaremos en falta ninguna de las funciones básicas. Por otro lado, y viniendo de quien viene, no esperéis otra cosa que no sea unos materiales de enorme calidad (marca de la casa) y una eficacia del receptor más que notable. Una buena opción, pero no la mejor.





El receptor viene provisto de la ya típica entrada para el pad de turno, junto con una eficacia de recepción de la señal a la altura de los tiempos que corren.

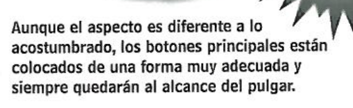
DVD REMOTE CONTROL STEPS

Fabricante **Molon Labe** | Distribuidor **H. de Nostromo** | Precio **14,95 €**

A la cabeza por su relación calidad precio

Apostando por una línea estética diferente a lo habitual, el mando de Molon labe tiene virtudes suficientes para colocarse justo detrás del de Sony, gracias, entre otras cosas, a una ergonomía y calidad de materiales encomiables. Además, podéis despreocuparos de la recepción, ya que responde incluso con obstáculos de por medio. No podía faltar el conector para el pad, en esta ocasión acompañado de un conmutador que alterna entre ambos periféricos. Y encima por menos de 15€.





Aunque el aspecto es diferente a lo acostumbrado, los botones principales están colocados de una forma muy adecuada y siempre quedarán al alcance del pulgar.

DVD REMOTE CONTROL SURFER

Fabricante **Datel** | Distribuidor **Ardistel** | Precio **24,01 €**

Mucho botón para nada y a un precio...

No hagáis caso de la enorme cantidad de botones que se ven en la foto, ya que la utilidad de la mayoría de ellos viene "capada" por la ausencia del necesario disco de actualización de drivers de la consola. Una lástima, ya que se trata de una mando relativamente cómodo y bien acabado. Aunque no alcanza la eficacia e a recepción del mando de Sony, tampoco os dará muchos problemas en este aspecto. Algo en lo que sí se parece al producto de Sony es la ausencia del conector para pad... y en el precio. Una lástima





Un producto el de Ardistel que no vale lo que cuesta, ya que no viene con ningún disco de drivers con el que aprovechar tal cantidad de botones. Poco recomendable.

DVD REMOTE CONTROL LOGIC 3

Fabricante **Logic 3** | Distribuidor **H. de Nostromo** | Precio **12,95 €**

Buenas maneras y a un buen precio

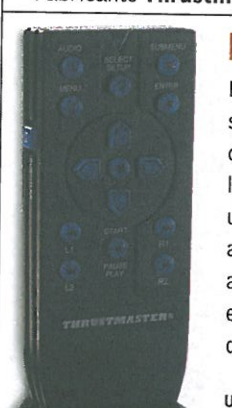
Este mando a distancia se encuentra entre los mejores gracias a la calidad de sus materiales ya una de las mejores recepciones de señal de la comparativa. Además, su precio se ha ajustado a los tiempos que corren y lo convierten en una excelente opción si no quieres gastarte demasiado dinero y no te importa no tener disponibles tantas opciones como en el mando de Sony. Lo único malo que tiene es una forma poco ergonómica.



Un mando más que correcto y a un precio muy atractivo. Una interesante opción.

DVD R. CONTROL THRUSTMASTER

Fabricante **Thrustmaster** | Distribuidor **Guillemot** | Precio **23,98 €**



La antigüedad a veces se paga

El segundo mando de Thrustmaster presenta muestra su talón de Aquiles en el momento en el que un obstáculo se interpone entre el emisor y el receptor, lo que obliga a tener cierta "puntería" a la hora de usar las funciones (básicas, todo sea dicho) que pone a nuestra disposición. Eso sí, a los más manazas les alegrará saber que viene rodeado de goma y equipado con una base donde colocarlo. Aún así, el dinero que cuesta no está justificado.

Un mando que presenta como peor defecto su elevado precio.

DVD REMOTE HAIS

Fabricante **Hais** | Distribuidor **Hipnosis** | Precio **10,99 €**



Diminuto, pero poco más

Sólo si vuestro presupuesto es muy ajustado, debéis interesaros por este mando DVD. Puede que su diminuto tamaño (poco más que una tarjeta de memoria) resulte atractivo, pero se ha logrado a costa de sacrificar algo tan importante como la comodidad. Y es que los botones están muy juntos y son demasiado pequeños. Eso sí, viene con conector para pad y responde a nuestras ordenes con eficacia. Lo mejor, su ajustado precio.



Un precio acorde con su tamaño, pero poco más ya que no es ni cómodo ni muy completo.

DVD REMOTE CONTROL

Fabricante **Havoc** | Distribuidor **H. de Nostromo** | Precio **10,99 €**

El último de la fila

No os dejéis engañar por su precio y aspecto. El mando de Havoc es el peor de toda la comparativa, sobretodo por la deficiente calidad de su receptor, que obliga a apuntar y esquivar todos los obstáculos que haya entre la consola y tú para obtener respuesta. En cuanto a materiales, ergonomía y funciones (básicas) presenta mejores maneras. Aún así, poco recomendable.





Un mando poco recomendable, que además puede dar problemas en las consolas más antiguas.

	ERGONOMIA	TACTO	ROBUSTEZ	RECEPCIÓN	CONECTOR PAD	TIPO DE PILAS	PRECIO	VALORACIÓN	CALIDAD/PRECIO
OFICIAL SONY	MB	MB	E	E	No	AAA/Incluidas	27,95 €	E	MB
BLISTER	R	B	MB	MB	Sí	AAA/Incluidas	12,95 €	B	MB
STEPS	B	MB	MB	E	Sí	AAA/Incluidas	14,95 €	MB	E
SURFER	B	MB	B	B	No	AAA/ No Incluidas	24,01 €	B	MM
LOGIC 3	R	B	B	MB	Sí	AAA/Incluidas	12,95 €	B	MB
THRUSTMASTER	B	B	E	R	Sí	AAA/Incluidas	23,98 €	B	M
HAIS	R	B	R	B	Sí	Botón/ Incluidas	10,99 €	R	R
HAVOC	B	R	B	MM	Sí	AAA/Incluidas	10,99 €	M	R

Veréis este símbolo junto al mando que recomendamos por su calidad general.

Este otro símbolo sirve para indicar el mando que ofrece la mejor relación Calidad/Precio.

ESTE MES HOBBY ES

UN NÚMERO REDONDO

2'95 € TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION 2 • PLAYSTATION • XBOX • GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE • DREAMCAST • GAME BOY

HOBBY CONSOLAS

¡DESCUBRELOS! LOS 10 JUEGOS MÁS ESPERADOS DE 2003

Si quieres saber cuáles son, no te pierdas este reportaje

A EXAMEN

ALUCINA CON ESTOS JUEGOS

- StarFox Adventures
- 007 NightFire
- WRC II Extreme
- Harry Potter...

¡QUÉ PASADA!

YA ESTÁ AQUÍ THE GETAWAY

Analizamos a fondo el juego más real de PS2

ADEMÁS...

- Desde Japón: Gun Survivor 4
- Preestreno: Vuelve Dragon Ball Z
- Noticias: Así será el juego online en PS2

SORTEAMOS 100 JUEGOS!!

DEVIL MAY CRY 2

¡Ya hemos jugado con la aventura más salvaje de PS2!

80 JUEGOS NUEVOS

NINTENDO GAMECUBE

¿Te gusta jugar?

Nintendo

DVD VIDEO

Life's a game

Llévate **GRATIS** este mes con Hobby Consolas un **DVD*** con imágenes de los mejores juegos para **GAMECUBE**

*Compatible con cualquier formato DVD-video incluidos PlayStation 2 y Xbox



Y ADEMÁS...

- **220 PÁGINAS** con los juegos más potentes de este mes
- **GUÍA COMPLETA** de Grand Thef Auto Vice City
- **10 ALUCINANTES PEGATINAS** para decorar tu móvil

¡EN TU KIOSCO EL 28 DE NOVIEMBRE POR SÓLO 2,95 €!

LAS OPCIONES TÉCNICAS DE PS2 ABREN UN MUNDO DE POSIBILIDADES

El futuro de PS2

Es evidente que PS2 es la mejor consola del mercado, con juegos de gran calidad y opciones para todos los gustos. Su presente es magnífico, pero su futuro aún más: su arquitectura le abre la puerta a funciones impensables hace tiempo, como el reconocimiento visual o el juego Online.

→ Primeros juegos Online de PS2

Final Fantasy XI

LA JOYA DE LA CORONA ONLINE

Juego de rol | Square | Sin confirmar

Ha sido el primer gran juego de rol Online de PS2, y uno de los que más difícil tiene salir de Japón. El obstáculo reside en que se necesita el disco duro para poder jugar y por ahora este periférico no tiene fecha de lanzamiento. En cualquier caso, imaginaros una obra del calibre de *FF* aplicada al juego en red, en la que compartimos una aventura con un total de 15 jugadores, con los que podemos chatear, realizar miles de búsquedas, crear personajes...





SOCOM: US Navy Seals

ACCIÓN Y ESTRATEGIA CON TINTES MILITARES



Acción | Sony | Primavera

Es uno de los primeros títulos que se pondrán a la venta cuando arranque el juego Online en Europa. En él que asumiremos el papel de un Navy Seal, un militar de élite americano que, en compañía de otros 15 jugadores, deberá participar en las más variadas misiones por todo el mundo. Lo mejor de todo es que nuestros enemigos también podrán ser otros jugadores, con lo que el reto será aún mayor. Actualmente, está causando furor en USA.

→El juego Online

A partir de marzo de 2003, los usuarios de PS2 por fin tendremos a nuestro alcance una de las funciones más deseadas, la conexión a Internet, con la que se abrirá un universo poco explotado, hasta ahora, en las consolas.

Sony Europa pondrá en marcha sus planes Online a partir de marzo del año que viene. Todo comenzará en el Reino Unido, y desde ahí, se irá extendiendo por Alemania, España y otros países europeos.

Los planes están enfocados, en un principio, sólo al juego Online a través de una red de banda ancha. Esto quiere decir que, aunque técnicamente será posible navegar y visitar páginas web, en esta primera fase todo girará alrededor del juego Online.



La tarjeta Ethernet tendrá dos conectores: uno para banda ancha y otro para el cable telefónico.

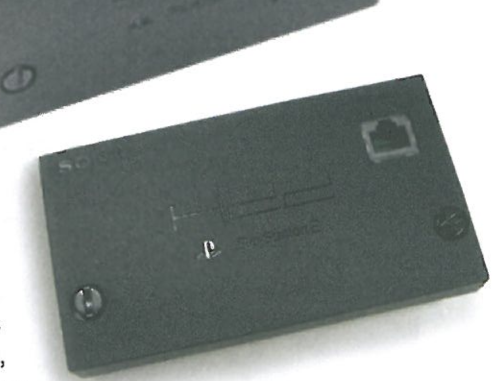
La tarjeta Ethernet se conectará en la parte trasera, en el puerto de expansión de PlayStation 2.

¿CÓMO EMPIEZO A JUGAR?

Cuando la red esté preparada en España, Sony pondrá a la venta un kit de conexión compuesto por una tarjeta Ethernet, un disco de conexión con demos de juegos Online y otro CD con un juego completo, todo ello por un precio que no superará el de un juego nuevo (alrededor de 60 Euros).

Lógicamente, sólo con esto no llegaremos muy lejos. Para disfrutar del juego Online también tendremos que contratar un acceso a Internet de banda ancha, entre los cuales, el más extendido hoy es la linea ADSL, cuya cuota mensual cuesta unos 40 Euros al mes, aproximadamente.

Con estos dos elementos, el kit y la conexión, podremos acceder de forma ilimitada y "gratuita" a los juegos Online, siempre y cuando los títulos no exijan una cuota adicional, como es el caso de *FFXI* en Japón, que todo sea dicho, son la excepción.



En el kit de conexión encontraremos una tarjeta Ethernet parecida a ésta, y dos CDs.

El juego en red a través de banda ancha lleva ya funcionando cierto tiempo en Estados Unidos y Japón, donde algunos juegos gozan de un gran éxito. Aquí tenéis algunos de ellos y los primeros en llegar a Europa.

Esto es Fútbol 2004

Deportivo | Sony | Primavera

EL FÚTBOL SALTA AL CAMPO

Los juegos deportivos con opciones Online han sido otros de los grandes triunfadores en USA, algo que casi seguro se va a repetir aquí con los simuladores futbolísticos. El primero en adaptarse a los nuevos tiempos será la próxima entrega de la saga *Esto es Fútbol*, en la que por fin podremos disputar un partido con, por ejemplo, un amigo de otra comunidad. Todavía esta por ver qué tipo de opciones incluirá, pero puede ser la bomba, ¿verdad?



Tony Hawk´s Pro Skater 4

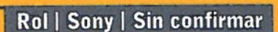
Deportivo | Activision | Primavera

MÁS DIVERTIDO QUE THPS3

El mejor juego de deportes de riesgo de PS2 también tiene modos de juego Online, como ya hiciera su pionero antecesor. Como ya sabéis, en este juego la gracia está en recorrer unos gigantescos escenarios cumpliendo los más variados retos; pues bien, imaginad los niveles de "pique" que se pueden alcanzar al competir contra otros jugadores. La pena es que *THPS4* ya está a la venta, y el juego Online mediante banda ancha todavía no funciona...



Everquest



Rol | Sony | Sin confirmar

EL MEJOR ROL DE SONY

Todo un clásico en PC, *Everquest* está siendo puesto al día para causar furor también en PS2. Como *Final Fantasy XI*, tendremos a nuestros pies un mundo persistente (continúa existiendo y cambiando aunque no estemos jugando), en el que viviremos las aventuras más mágicas y apasionantes de la red. Dispondremos de distintos tipos de personajes, opciones para chatear, intercambiar objetos... y un largo etcétera de posibilidades.



Resident Evil Online

Acción | Capcom | Sin confirmar

EL TERROR, EN COMPAÑÍA

¿Quién no conoce la saga *Resident Evil*? Pues bien, el primer juego Online de la serie va a salir para PS2 en Japón dentro de unos meses, y en él, podremos disfrutar de una terrorífica aventura en compañía de otros 3 jugadores. Dependiendo de nuestro personaje (periodista, político, policía...) podremos optar por un estilo de juego más o menos orientado a la acción, y actuar de distintas formas (huir al ver a zombis, ayudar a otro compañero...).



→Eye-Toy: el reconocimiento visual

Algo tan complejo como ponerte delante de una cámara y que ésta registre tus movimientos y los interprete en un juego, está a punto de convertirse en realidad. El invento se llamará Eye-Toy, y se comercializará durante la primavera de 2003.

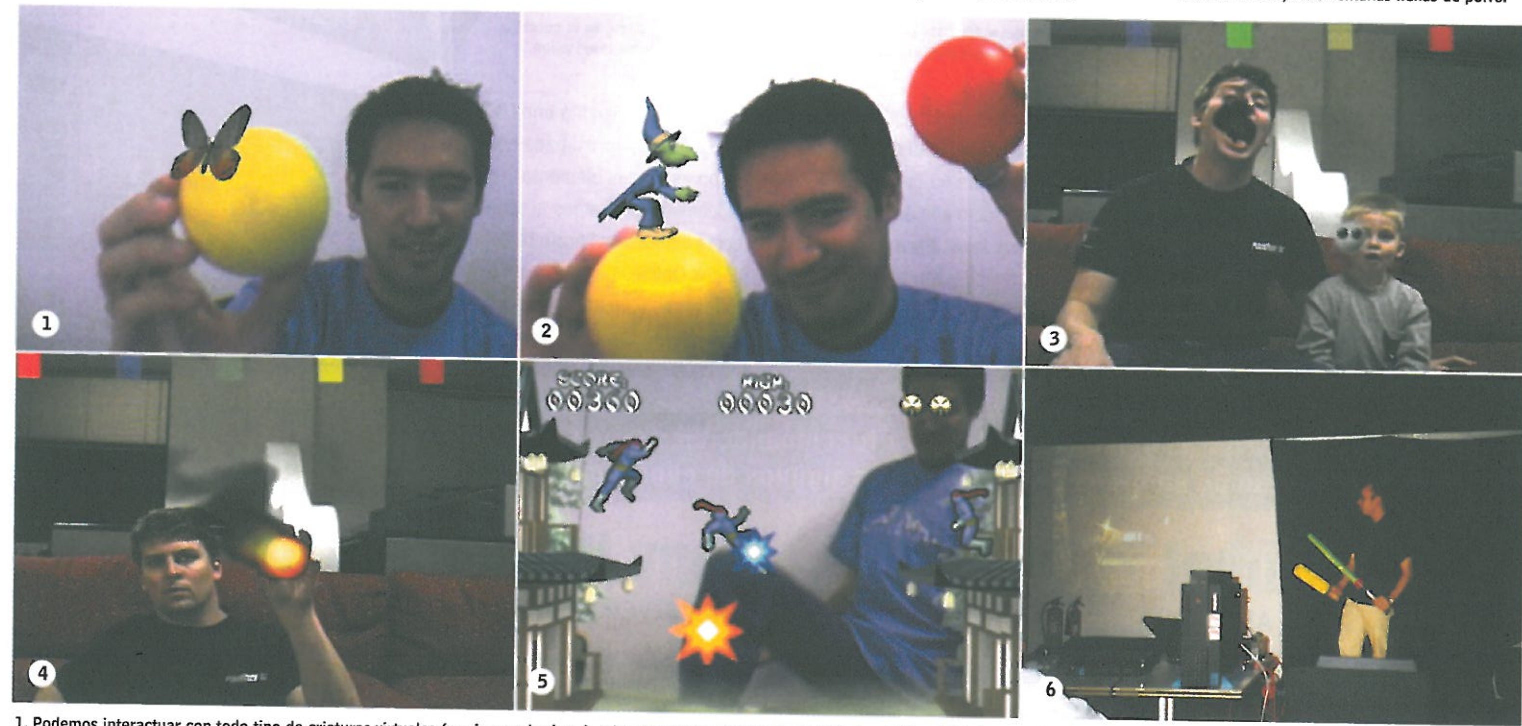
Durante la primavera de 2003, Sony pondrá a la venta un pack compuesto por una cámara especial y un DVD repleto de pequeños juegos, con los que descubriremos qué es eso del reconocimiento visual. La idea, como ya os hemos adelantado es muy sencilla: coloca una cámara encima del televisor, sitúate delante de ella y muévete según exija cada juego. No necesitas ni mando, ni alfombra, ni nada parecido: basta con el movimiento de tu cuerpo y un poco de habilidad.

En la práctica, lo que realmente haremos será interactuar con objetos que no existen en "nuestro mundo", pero que sí aparecen en la pantalla de la tele. Así, entre otras muchas cosas podremos atraer a una manada de mariposas, limpiar el polvo virtual de una ventana con nuestras manos, golpear a pequeños ninjas... en fin, un sinfín de posibilidades que, de veras, hay que verlas para creerlas.

Nosotros ya hemos tenido la suerte de hacerlo, y os adelantamos que, cuando menos, es sorprendente.



Moviendo las manos será posible limpiar, de manera virtual, unas ventanas llenas de polvo.



1. Podemos interactuar con todo tipo de criaturas virtuales (mariposas, brujas...), a las que podemos atraer con distintos objetos. 2. Incluso será posible llamar su atención o dirigir su mirada con otros objetos. 3. Otros minijuegos incorporarán interfaces visuales, con figuras y botones que al ser "tocados" activarán distintos efectos. 4. Un ejemplo de esto último: nuestro brazo puede dejar estela de humo, de agua... 5. Otros minijuegos apostarán más por la diversión, como golpear a diminutos personajes. 6. Otra función para el futuro: integrar objetos como palos, que en pantalla se comportarán como espadas, antorchas...

→La conectividad con otros aparatos

Los puertos USB y de expansión y la entrada óptica también posibilitan la conexión de PS2 con un grupo de aparatos que poco tienen que ver con las consolas.

Las posibilidades de PS2 no parecen tener fin, y abarcan frentes muy distintos. Uno de los menos explotados, al menos en Europa, es la conexión de la consola a otro tipo de aparatos, como impresoras, cámaras de vídeo digitales o Minidiscs, entre otros. Con ellos se abren una serie de acciones que, por ahora sólo en Japón, han tenido sus frutos. Por poner algunos ejemplos, ciertos juegos ya han ofrecido la posibilidad de imprimir imágenes (de por ejemplo una galería de ilustraciones) o conectar un micrófono USB para disfrutar de un juego de Karaoke. Las posibilidades están ahí, pero una vez más, son los grupos de desarrollo los que deben investigar y poner un poco de su parte para que, por ejemplo, podamos ver nuestras caras en las de todos los jugadores de un equipo de fútbol.

La cámara permitiría introducir nuestra cara en un juego.

Por supuesto, todo esto, junto con una conexión a Internet, también ofrecería un mundo de posibilidades, como imprimir un manga Online, volcar música en formato mp3 a un minidisc o a una memory stick...

En fin, el futuro esta ahí, sólo hace falta que alguien nos lo acerque un poco.



Sony ya ha sacado en Japón una impresora compatible con PS2.

→ Eye-Treck

Estas gafas, aunque parecen de Realidad Virtual, son en realidad un medio diseñado solo para ofrecer una experiencia de juego más inmersiva.

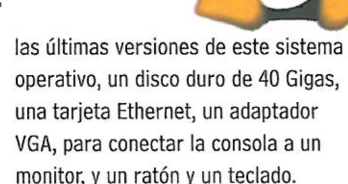
Hoy por hoy existen diferentes modelos de estas gafas especiales, algunos de los cuales es posible encontrar en España fácilmente. El precio supera en casi todos los casos los 300 Euros, y se diferencian entre sí por ciertos detalles (la calidad de los materiales, algunos incluyen los auriculares, otros los cables de conexión con PS2...). En ningún caso son gafas de realidad virtual, sino que son un visor con una calidad superior a la de un televisor normal y corriente. Además, gracias a su diseño y ergonomía, se adaptan perfectamente a la cara, y de este modo evitan que la luz o la gente de alrededor pueda molestarnos o despistarnos mientras estamos utilizando las gafas. Vamos, lo que se dice una experiencia inmersiva, tanto para jugar como para ver películas en formato DVD.

La sensación de grandiosidad que ofrecen algunos de los modelos se debe a que sus dos pequeñas pantallas de cuarzo líquido están orientadas de tal forma que engañan el ojo y consiguen una sensación similar a la de estar sentado frente a una pantalla de más de 130 centímetros.

Aplicado a los juegos, no os vamos a engañar: es prácticamente lo mismo que verlo en un televisor moderno, sólo que sin molestias externas. Por lo demás un capricho caro, para los que quieran estar a la última.



Existen numerosos modelos de gafas, y todos son compatibles con los puertos USB de PS2.



Ningún modelo de gafas es de Realidad Virtual: sólo son visores para ver los juegos de una forma más inmersiva.

→ Realidad Virtual

Uno de los últimos proyectos de Sony en Japón son unas gafas de Realidad Virtual, para la que ya se están desarrollando los primeros títulos.

Frente a las gafas tipo Eye-Treck, Sony ya tiene a punto un visor de Realidad Virtual, para el que actualmente está desarrollando los primeros juegos. Por el momento, el único juego confirmado es un "clon" de la saga *Ace Combat*, en el que podremos mirar en cualquier dirección desde la cabina del avión. Poco más se sabe de este proyecto, salvo que hay más juegos en preparación y que las gafas cuestan aproximadamente 550 Euros.

Las gafas tienen dos potentes auriculares y un gran acabado.

→ Reconocimiento de voz

¿Te imaginas poder utilizar tu voz en un juego para realizar ciertas acciones? Pues eso ya existe...

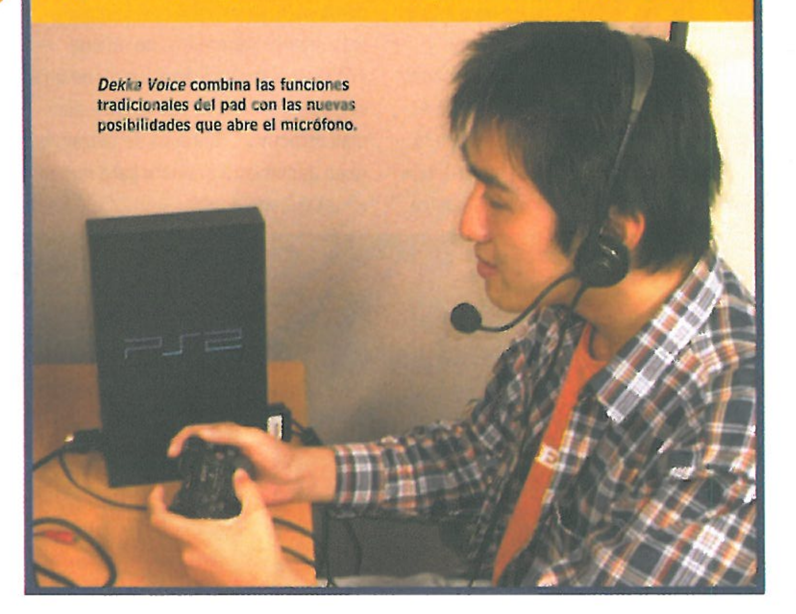
Hace justo un año que pudimos tomar contacto con el primer título que iba a aprovechar la tecnología de reconocimiento de voz, y desde entonces no hemos vuelto a saber nada. Se trata de *Dekka Voice*, un juego en el que, mediante un micrófono, podemos realizar ciertas acciones con la voz, como dar órdenes a otros personajes o acceder a menús y cosas parecidas. En el caso de *Dekka Voice*, el aspecto más interesante es que el policía protagonista siempre está acompañado por un perro, al que podemos llamar, pedir que busque objetos... etc.

Es una pena que no se sepa nada nuevo, porque tenía una pinta muy buena...





Nuestra voz desempeña funciones distintas, como dar órdenes a otros personajes.



Dekka Voice combina las funciones tradicionales del pad con las nuevas posibilidades que abre el micrófono.

→ Sony con Linux

¿Te gustaría programar juegos para PS2? Pues este kit de desarrollo puede ser tu primera parada obligatoria...

Tras la estupenda acogida que tuvo el kit de desarrollo no profesional Net Yarozee para PSX, Sony ha repetido la experiencia con PS2. En este caso se trata de Kit Linux, que viene con una de las últimas versiones de este sistema operativo, un disco duro de 40 Gigas, una tarjeta Ethernet, un adaptador VGA, para conectar la consola a un monitor, y un ratón y un teclado.

El caso es que desde que se puso a la venta en Japón hace ya algo más de un año, el kit se ha vendido en USA y Europa (a través de la página web de Sony), y se ha creado una comunidad de aficionados que han dado forma a algunos proyectos e ideas francamente interesantes. Eso sí, es caro...



Este es el Kit Linux al completo: ratón, teclado, sistema operativo, disco duro, tarjeta Ethernet y adaptador VGA.



LA DIVERSIÓN CONTINÚA EN EL 2003

Los Juegos que vienen

Si después de todo lo que has leído aún te quedan dudas sobre el potencial de diversión de PS2, no te pierdas estas páginas. Aquí te mostramos algunos, y sólo algunos, de los juegos que en los próximos meses te harán adorar tu PS2.

SQUARE Y YUNA CAMBIAN LA MAGIA POR LA ACCIÓN Y LA AVENTURA

→ Final Fantasy X-2

Compañía: **Square**
Fecha: **Sin confirmar (Marzo en Japón)**
Tipo: **Juego de rol**

El brutal éxito de *Final Fantasy X* en todo el mundo ha empujado a Square ha desarrollar una secuela de su primer gran éxito en PS2. No nos estamos refiriendo a *FFXI*, sino a *X-2*, un nuevo giro al universo de *FFX*. En él, la protagonista absoluta será Yuna quien, a raíz de los hechos de *FFX*, ha sufrido un profundo cambio en su forma de ser y pensar. Han pasado dos años desde entonces y ahora la joven sacerdotisa es más dinámica y menos temerosa... justo lo que necesita para afrontar el nuevo peligro que amenaza a su planeta.

En la práctica, Square sólo va a mantener algunos escenarios y el espectacular despliegue gráfico de *FFX*, ya que el resto va a ser completamente nuevo. Por poner un ejemplo: Yuna dispondrá de acciones más orientadas a la aventura, como saltar, agarrarse a salientes o disparar. Ni siquiera el genial sistema de combate de *FFX* va a resistir los cambios, y ya se sabe que cambiará totalmente. Square insiste en que *FFX-2* va a ser un juego nuevo, no una variación de *FFX*, lo que le hace aún más atractivo... Su fecha de lanzamiento en Japón está prevista para marzo ¿Para cuándo aquí?



Square está guardando un riguroso secreto con el juego y apenas se sabe nada del argumento, del sistema de combate... Por ahora, los únicos personajes que seguirán en *FFX-2* son Yuna y Riku.



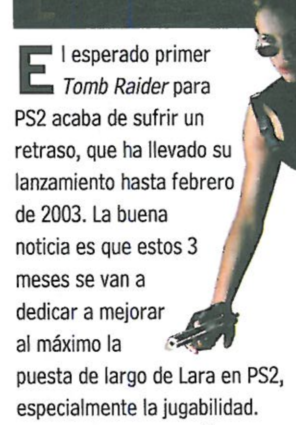




LARA CROFT SE RENUEVA PARA LA GENERACIÓN DE LOS 128 BITS

→ Tomb Raider. El Ángel de la Oscuridad

Compañía: **Core Design**
Fecha: **Febrero 2003**
Tipo: **Aventura**





El esperado primer *Tomb Raider* para PS2 acaba de sufrir un retraso, que ha llevado su lanzamiento hasta febrero de 2003. La buena noticia es que estos 3 meses se van a dedicar a mejorar al máximo la puesta de largo de Lara en PS2, especialmente la jugabilidad.

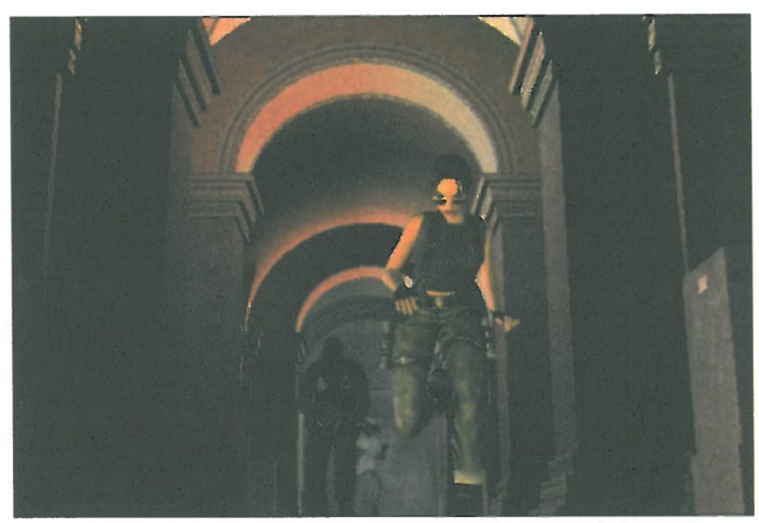
Como ya sabéis, *El Ángel de la Oscuridad* mostrará una ambientación y un argumento más sombrío de lo habitual en la saga, en el que Lara debe evitar el resurgimiento de una peligrosa raza. Afortunadamente no estará sola, y contará con la ayuda de un segundo personaje controlable, Kurtis Trent, un aventurero con poderes especiales.

La mecánica de juego irá más allá de todo lo visto en otros *Tomb Raider*, aunque sin perder el espíritu propio de la saga. Así, Lara dispondrá de sus habilidades clásicas, como saltar, trepar o correr, pero las podrá mejorar, como en los juegos de rol, a medida que supere niveles. También podrá hablar con personajes secundarios, lo que afectará al desarrollo de la aventura. Además, Eidos ha diseñado un montón de situaciones nuevas, como niveles de sigilo en los que Lara podrá realizar acciones propias de Snake (apoyarse en las paredes, coger rehenes...).

El apartado gráfico también se va a beneficiar del potencial de PS2 y los temblores de texturas, el popping y otros defectos de los *Tomb Raider* de PSOne pasarán a mejor vida. Escenarios sólidos, personajes mejor construidos y mejores animaciones serán sólo el principio del espectáculo. No os impacientéis, porque la espera va a merecer la pena.



Lara tendrá que aplicar sus movimientos clásicos y sus nuevas acciones a un montón de situaciones totalmente novedosas, algunas de ellas inspiradas claramente en los principales bombazos de PS2.



Como en los juegos de rol, Lara potenciará sus cualidades a medida que supere objetivos y misiones. De este modo, podrá saltar más lejos o esprintar más rápido, entre otras muchas cosas.

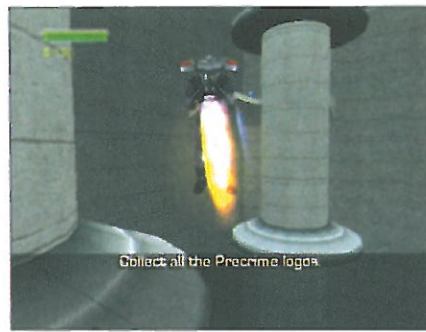
LA ÚLTIMA PELÍCULA DE SPIELBERG TAMBIÉN SE ESTRENA EN PS2

→ Minority Report

Compañía: **Activision**
Fecha: **Diciembre de 2002**
Tipo: **Acción**

Basado en el film del mismo título, el juego nos colocará en la piel de John Anderton, miembro del cuerpo de policía Pre-Crimen, que acabará metido en medio de una peligrosa conspiración...

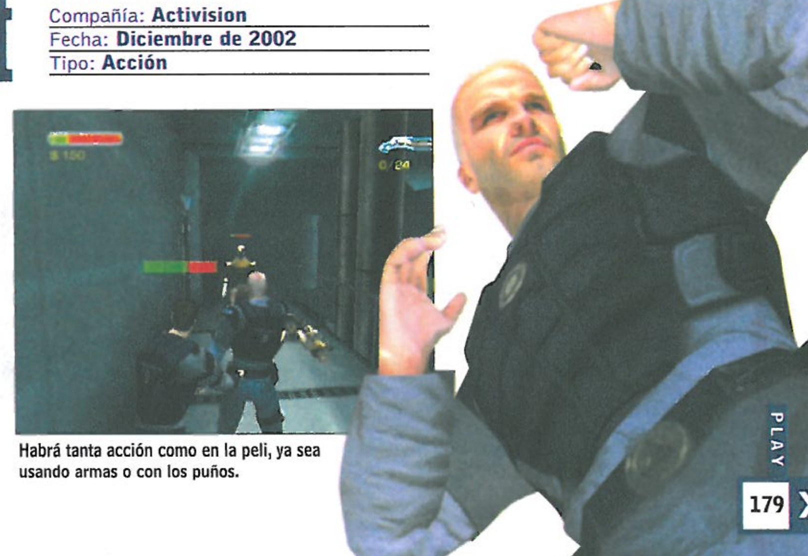
El la práctica *Minority Report* será un juego de acción donde se alternará el combate cuerpo a cuerpo con el uso de las armas más variopintas y futuristas. Y todo con un apartado gráfico de gran calidad y de espectaculares resultados.



Como en la película, nuestro héroe podrá manejar Jet Pack para moverse por los sólidos escenarios.



Habrá tanta acción como en la peli, ya sea usando armas o con los puños.



LA MEJOR LUCHA SIGUE ESTANDO EN LA MANO DE NAMCO

→ Soul Calibur 2

Compañía: **Namco**
Fecha: **Verano 2003**
Tipo: **Lucha**







Soul Calibur 2 **pondrá en pantalla espectaculares combates con todo tipo de armas blancas.**





Tras el rotundo éxito de *Tekken 4*, Namco trabaja a marchas forzadas en *Soul Calibur 2*, su otra saga de lucha, que nació en PSOne con *Soul Edge* y continuó con *Soul Calibur* en Dreamcast.

Como estos juegos, la voz cantante la llevarán casi una veintena de guerreros armados con espadas, lanzas, nunchakus y un montón de armas blancas más, con los que podremos disputar encarnizados combates en entornos de ensueño, como un campo de batalla o un castillo en pleno asedio. Una de las principales novedades es que, a diferencia de las anteriores entregas, los combates no se desarrollan en rings acotados, sino que tenemos libertad para movernos, como en *Tekken 4*. De éste también heredará detalles, como ejecutar combos contra rivales arrinconados.

En lo referente a modos de juego originales, algo típico de la saga, *SC2* ofrecerá una revisión del clásico "Mission Battle", en el que deberemos afrontar combates con todo tipo de condicionantes (estar envenenados, pelear con 5 rivales seguidos y una única barra de energía...)

Todo esto, junto con un montón de movimientos nuevos para cada personaje, más velocidad de juego y un acabado gráfico de verdadero lujo, culminarán un juego de lucha muy superior a la media.

¡ATCHUNG! ZOMBIS Y SOLDADOS ALEMANES A LA VISTA

→ Return to Castle Wolfenstein

Compañía: **Activision**
Fecha: **Marzo 2003**
Tipo: **Shoot´em up subj.**

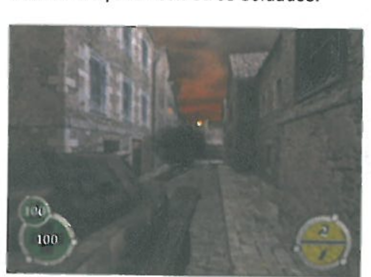
Uno los shoot´em ups subjetivos más aclamados de 2001 llegará a PS2 dentro de unos meses sin perder ni un ápice de la calidad mostrada en PC.

Ambientado en la segunda guerra mundial, en *Wolfenstein* seremos un soldado aliado con la tarea de hacer fracasar las investigaciones biológicas que los nazis realizan en un gigantesco castillo. En la práctica, aparte de disparar a todo lo que se mueva, tendremos que demostrar nuestra capacidad de sigilo e incluso cooperar con otros soldados. Además, los escenarios serán altamente interactivos y habrá numerosas tareas secundarias.

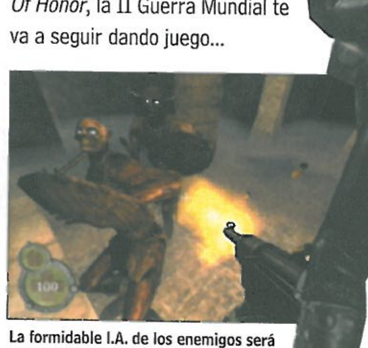
Por si fuera poco, *Wolfenstein* es uno de los shoot´em ups con más armas de la historia: granadas, fusiles, escopetas, lanzallamas, rifles de precisión, bazookas, cuchillos... Un arsenal que hará las delicias de los fans del género.

En fin, si disfrutaste con *Medal Of Honor*, la II Guerra Mundial te va a seguir dando juego...





La versión de PS2 contará con niveles y mapas nuevos, aparte de todos los vistos en PC.



La formidable I.A. de los enemigos será uno de los puntos fuertes del juego.



SOLID SNAKE POR FIN SERÁ EL VERDADERO PROTAGONISTA

→MGS Substance

Compañía: **Konami**
Fecha: **Marzo 2003**
Tipo: **Aventura de acción**

Ante el aluvión de críticas que recibió por quitarle protagonismo a Snake, Konami ya tiene casi a punto la nueva versión mejorada de *MGS2*, que saldrá a la calle con un montón de novedades, cambios y mejoras.

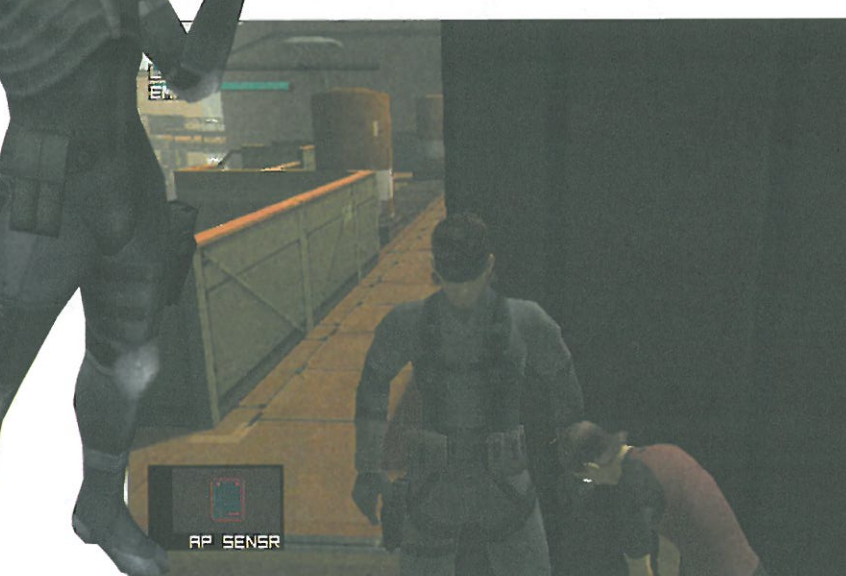
La más importante, como ya sabréis, es que podremos disfrutar de la aventura completa con tres personajes distintos: el emblemático Snake, Raiden y el Ninja.

Además, habrá un montón de misiones VR, cinco misiones exclusivas para Snake y cientos de pequeñas mejoras, como la inclusión de nuevos mapas, diferentes ropas, situaciones nuevas y "apariciones" estelares, como es el caso de Meryl. Y todo con la asombrosa calidad gráfica que ya nos alucinó en *MGS2*.

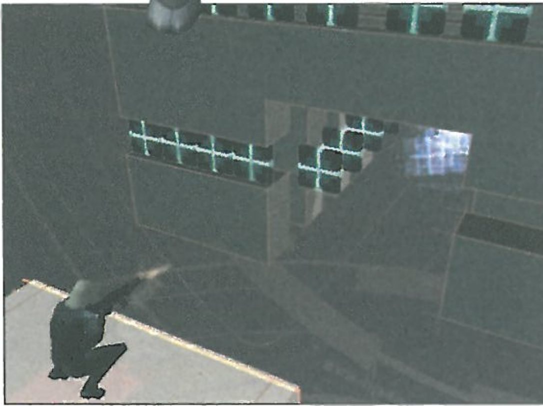
En fin, que tiene la pinta de convertirse en un imprescindible para los seguidores de este clásico de las aventuras de infiltración.



Substance **será algo así como la "Edición del Director" de *MGS2*, y en ella encontraremos un montón de situaciones nuevas, modos de juego extra...**



Será posible superar la aventura completa con Snake, con el que además podremos atacar las llamadas "Snake Tales", cinco pequeñas misiones ambientadas en los mismos escenarios.



Konami también está trabajando en cerca de 300 misiones VR, en las que tendremos que exprimir al máximo las habilidades de los protagonistas.



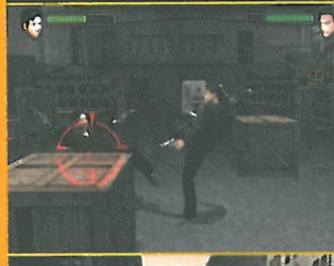
También podremos disfrutar de la aventura completa con el misterioso Ninja... Lo que no sabemos es si él acabará de la misma forma.

→El crimen compensa...

...en lo que a diversión se refiere. O al menos eso parecen pensar las compañías, ya que, por el momento, ya hay dos juegos en desarrollo que van a abordar esta exitosa temática durante el próximo año.

→TRUE CRIME

- Compañía: **Activision**
- Fecha: **Marzo 2003**
- Tipo: **Aventura de acción**

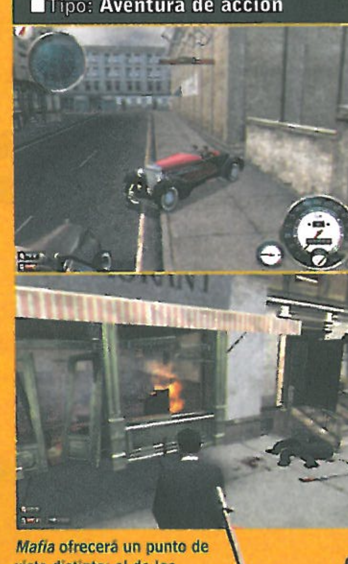




True Crime **tiene visos de convertirse en un paso adelante en este subgénero, ya que integrará conducción, acción y lucha en un mismo juego. Además, pondrá en pantalla cerca de 20 Km reales de la ciudad americana de Los Ángeles.**

→MAFIA

- Compañía: **Take 2**
- Fecha: **Sin confirmar**
- Tipo: **Aventura de acción**



Mafia **ofrecerá un punto de vista distinto: el de los mafiosos de los años 30. En él encarnaremos a un taxista que, de buenas a primeras, se ve involucrado en una guerra de bandas. Sus credenciales serán una ambientación de verdadero lujo y un puñado de misiones muy originales.**

EL ESTILO Y LA ACCIÓN, AL SERVICIO DEL MEJOR SURVIVAL HORROR

→Devil May Cry 2

Compañía: **Capcom**
Fecha: **Marzo 2003**
Tipo: **Survival Horror**

Capcom sabe que tiene un diamante en bruto con la serie *Devil May Cry*, y que con ella casi ha conseguido un éxito similar al de la saga *Resident Evil*. Por esta razón está dedicando sus mayores esfuerzos a su secuela, de la cual ya hemos podido probar una beta con dos niveles, que han sido más que suficientes para adelantaros que el juego promete ser muy superior a su antecesor.

El protagonista será de nuevo Dante, pero en esta ocasión estará acompañado por una misteriosa chica, Lucia, a la que también podremos controlar. Con ambos personajes deberemos hacer frente a una nueva horda de demonios, que por lo que hemos visto en la demo, se han instalado en un pequeño pueblecito europeo.

Siguiendo con las novedades, los escenarios presentarán muchos más planos de altura, en los que Dante podrá desplegar sus nuevas habilidades, como correr por las paredes o volar. En temas gráficos promete no tener desperdicio y todo apunta a que será uno de los juegos más preciosistas que veremos en 2003.





Los escenarios serán más interactivos y con muchos más planos de altura. Gracias a esto ofrecerán más posibilidades, como correr por las paredes.



Como en su antecesor, el juego adoptará un sistema de misiones, durante las cuales podremos comprar nuevas técnicas y habilidades.

MI DISPUESTO A "TRABAJAL" DE NUEVO, MI "SEÑOL"...

→Tenchu 3: Wrath of Heaven

Compañía: **Activision**
Fecha: **Febrero de 2003**
Tipo: **Acción**

Como en las para PSOne, en *Tenchu 3* manejaremos a Ayame y Rikimaru, dos ninjas que tendrán que cumplir un montón de misiones del tipo búsqueda de objetos, rescates y, sobretodo, asesinatos, haciendo uso de un variado arsenal (katanas, shurikens, arroz envenenado...)

Un apartado gráfico sólido, donde destaca el diseño de los personajes y un modo multijugador, donde podremos enfrentarnos o cooperar con un amigo serán otras de las bazas de esta divertida aventura de acción.



El sigilo será un componente fundamental de la aventura. La clave será pasar desapercibido...





Para cumplir a las misiones que se nos encarguen, podremos hacer uso del extenso arsenal típico de los ninjas, donde no faltarán tampoco todo tipo de "gadgets", como garfios, cuerdas, pócimas...

EL SIMULADOR SOCIAL TAMBIÉN ARRASARÁ EN PS2

→Los Sims

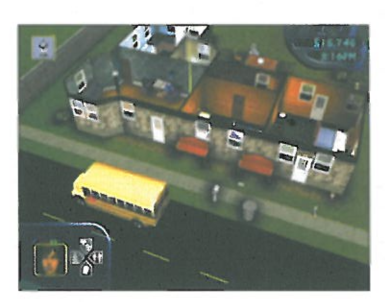
Compañía: **EA Games**
Fecha: **21 de enero 2003**
Tipo: **Simulador social**

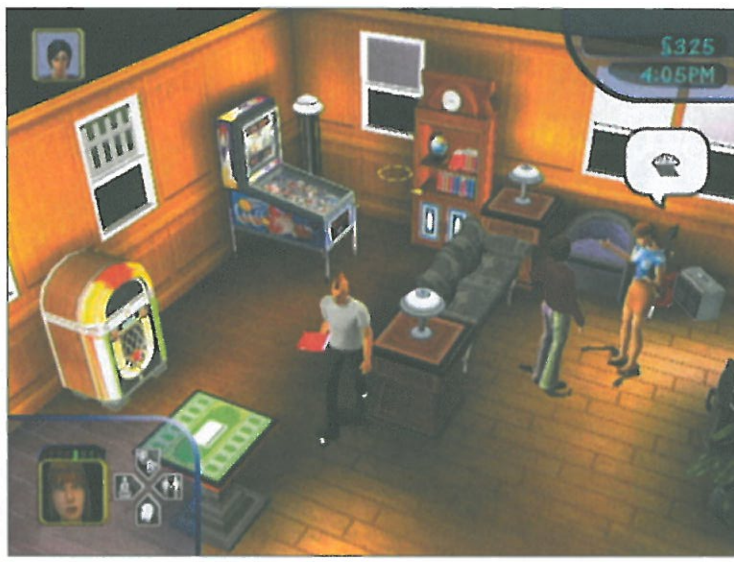


Dentro de la casa se pueden hacer muchas cosas: ducharse, estudiar, hacer deporte...



En PC hay numerosas expansiones, de las cuales algunas saltarán también a consola.





En *Los Sims* controlaremos todos los aspectos de una familia, desde la apariencia de sus miembros, sus horas de sueño o su profesión. Será posible incluso tener "hijos" virtuales...



Uno de los juegos más exitosos de todos los tiempos (lleva no sé cuántos millones de copias vendidas en PC), está a punto de desembarcar en PS2 con visos de repetir éxito.

La idea es muy sencilla: crea una familia, compra una casa y gobierna todas sus acciones, desde los muebles con los que decorar el hogar, hasta el trabajo de los personajes o qué hacer en su tiempo de ocio. Y todo, con un interface francamente sencillo y un montón de variables posibles (desde 40 modelos de sillas distintas, a más de 10 profesiones...).

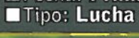
La versión de PS2 mantendrá intacto este concepto de juego, pero lo adaptará al mando de PS2 e introducirá suculentas novedades, como un modo para dos jugadores a pantalla partida. En fin, que posee el suficiente aire fresco como para arrasar en consola.



→Síguelesla pista...

En estas páginas no están todos los que son, ni son todos los que están. A lo largo del 2003 el desfile de "estrellas" va a seguir, de las cuales, os mostramos algunas a continuación:

→DRAGON BALL Z



- Compañía: **Infogrames**
- Fecha: **Primavera 2003**
- Tipo: **Lucha**



Goku y compañía van a protagonizar un nuevo juego de lucha, en el que van a estar presentes los personajes más conocidos del manga, con sus técnicas de lucha incluidas. También contará con un modo Historia, que seguirá fielmente el argumento de la serie.

→PRIMAL

- Compañía: **Sony**
- Fecha: **Febrero 2003**
- Tipo: **Aventura/Acción/Lucha**



Es uno de los proyectos más ambiciosos de Sony Europa. En él asumiremos el papel de una chica que se ve transportada a un universo dominado y gobernado por demonios, donde despertará su verdadero ser. En su desarrollo habrá lucha, investigación y grandes dosis de aventura.

→APE ESCAPE 2

- Compañía: **Sony**
- Fecha: **Febrero 2003**
- Tipo: **Plataformas**



Es la secuela de uno de los plataformas más originales de PSOne, en el que tenemos que capturar unos simpáticos monos con todo tipo de artilugios. Promete ser muy divertido.

TE INVITO A MI PUEBLO... A PASAR UN POCO MÁS DE MIEDO

→ Silent Hill 3

Compañía: **Konami**
Fecha: **Marzo 2003**
Tipo: **Survival Horror**

Konami sigue empeñada en hacernos pasar un mal rato con su saga *Silent Hill*. Y todos los ingredientes parecen estar ya en su sitio: el misterioso pueblecito envuelto en niebla, un montón de personajes secundarios que jugarán al despiste, las criaturas más deformes que se os ocurran... y por supuesto la víctima. En esta ocasión será una chica, Heather, quien tras un día de compras, aparecerá sola en el famoso "reverso tenebroso" del pueblo de Silent Hill.

A diferencia de sus antecesores, esta secuela estará más orientada hacia la acción que hacia la aventura, lo que se apreciará en detalles como la mayor afluencia y variedad de enemigos, o la inclusión de nuevas armas.

En cuestiones técnicas y sonoras, *Silent Hill 3* supondrá un paso adelante respecto a su antecesor, ya que los chicos del Silent Team ya le han cogido el "truco" a PS2 y, por poner un ejemplo, el diseño y animaciones de los personajes resultará aún más realista. Además, aunque la oscuridad y la niebla seguirán siendo los recursos preferidos para asustar al personal, también se van a introducir nuevos efectos visuales, como una doble textura en los escenarios, con la que se van a conseguir, por ejemplo, que las paredes comiencen a sangrar de una forma más que convincente.

En fin, parece que Konami ha dado con la forma más que inteligente para continuar asombrando y asustando.

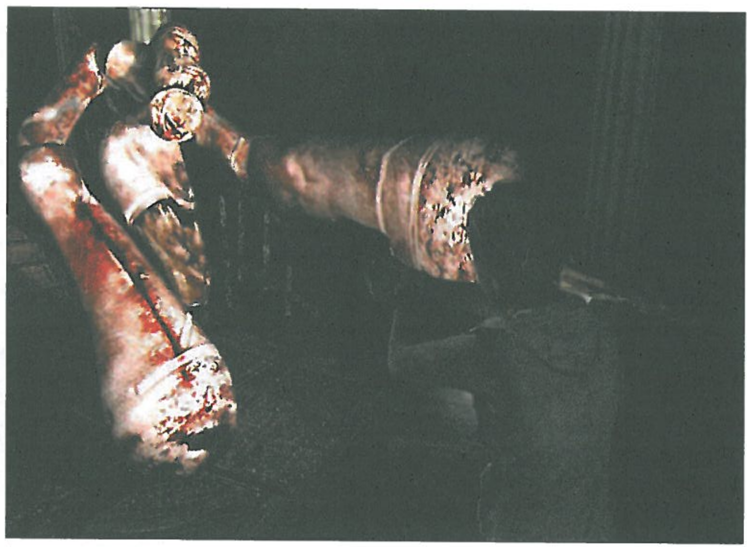


La sangre, los sustos, las deformidades, seguirán siendo lo que provocará el terror en el jugador.



habrá personajes secundarios, que nos ayudarán y desconcertarán en nuestra estancia en Silent Hill.





La acción compartirá protagonismo con el terror, las criaturas deformes y la oscuridad. Una vez más necesitaremos una linterna y armas para sobrevivir en *Silent Hill*...



PLATAFORMAS PARA UN LADRÓN DE "GARRA BLANCA"

→ Sly Raccoon

Compañía: **Sony**
Fecha: **22 de enero de 2003**
Tipo: **Plataformas**

Este prometedor plataformas nos pone en la piel de Sly Cooper, un peculiar ladrón que, armado con su guadaña multiusos y un buen puñado de habilidades, deberá recuperar las cinco partes de un libro.

Lejos de ser un plataformas al uso, en su desarrollo se darán cita géneros como la acción o la infiltración al estilo *Metal Gear Solid*. Todo reflejado en un colorista apartado gráfico, que sacará todo el partido a la técnica "cel-shading".



¿No os recuerda esta estampa a cierto juego de Konami? No os equivoquéis porque en *Sly Raccoon* habrá que hacer mucho más que "dar saltitos".



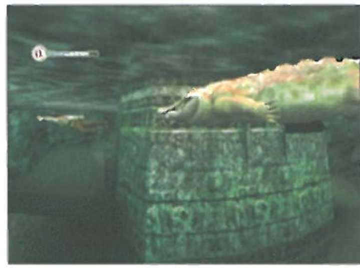


EL AVENTURERO POR EXCELENCIA RECLAMA SU TROZO DEL PASTEL

→ Indiana Jones. La Tumba del Emperador

Compañía: **LucasArts**
Fecha: **Marzo 2003**
Tipo: **Aventura de acción**


Indy tendrá que defenderse con lo que pille: sus puños, pistolas, botellas... cualquier cosa vale.


Miles de peligros nos acecharán; menos mal que Indy estará preparado para cualquier reto.






Indy podrá realizar numerosas acciones, como utilizar su látigo para balancearse y alcanzar zonas nuevas. Un detalle que hará las delicias de sus más fervientes seguidores.

Ya era hora de que Indy, la referencia obligada cuando se habla de aventura, protagonizara su propio juego en consola.

La Tumba del Emperador, que así se llamará, no tomará como punto de partida el argumento de ninguna de sus películas, y nos contará cómo distintas bandas luchan por conseguir una reliquia, el Corazón del Dragón, que posee misteriosos poderes. Para ello, tendremos que viajar por distintos lugares del mundo (Sri Lanka, Praga, China...) y plantar cara a numerosos enemigos, como los soldados nazis. Como es propio de Indy, podremos utilizar su látigo, su pistola y sus puños para resolver las situaciones más complicadas, aunque también podremos emplear elementos del escenario para improvisar armas (sillas, palos, botellas...).

Para rematar la faena, Lucas está bordando un fastuoso apartado gráfico, en el que tanto escenarios como personajes alcanzarán un gran nivel de calidad.



→ Pero es que todavía hay muchos más...

Los juegos que habéis visto en este reportaje son sólo una minúscula muestra de lo que nos espera a lo largo del año que viene. Lógicamente, otros títulos no menos importantes están siendo desarrollados en estos momentos y muy probablemente sabremos más de ellos en los próximos meses. Estos son algunos de ellos:

→GRAN TURISMO 4: en una reciente entrevista a una revista especializada japonesa, Kazunori Yamauchi ha confirmado que el desarrollo de *GT4* va viento en popa, y que ya tienen programado aproximadamente un 50% del juego. Aunque no está confirmado, lo más seguro es que se vea algo en el próximo E3, aunque os ya os avisamos de tendrá modos de juego Online, nuevos circuitos y un garaje que será la envidia del barrio.

→METAL GEAR SOLID 3: Hideo Kojima también ha anunciado que su siguiente obra maestra ya está siendo programada, y asegura que tendrá más acción y que introducirá nuevos conceptos. Por supuesto, el "prota" volverá a ser Snake.

→DRIVER 3, RESIDENT EVIL ONLINE, GTA IV... y un montón de juegos más en los que actualmente se está trabajando y que, en los próximos meses, saldrán a la palestra para hacernos vivir experiencias más intensas con nuestra querida consola negra.



Las dudas más frecuentes

Los diferentes tipos de disco, la compatibilidad de los periféricos, el sonido envolvente, la conexión a Internet, el disco duro... Cualquier duda que tengáis sobre PS2 va a quedar aclarada en las siguientes páginas.

Juegos y compatibilidad

¿Qué significa el color del disco?

He leído que PlayStation 2 funciona con DVD, pero... ¿todos los juegos de PS2 vienen en formato DVD? ¿Por qué el color de los discos de algunos juegos es diferente al de otros?

Efectivamente, el formato principal de PS2 es el DVD, pero la consola también lleva un lector de CD normal, que es el que permite, por ejemplo, que funcionen los juegos de PSOne. Además, los juegos de PS2 pueden estar grabados en diferentes soportes, en función de la cantidad de información que requiera el juego. Así que vas a encontrarte juegos en formato CD y en formato DVD.

El color viene determinado precisamente por el soporte: si el juego está grabado en CD la cara de los datos será azul, mientras que si está grabado en DVD será plateada.




Juegos PS2 en DVD: Dead or Alive 2. Si el juego viene en este soporte, el lado de los datos es plateado.




Juegos PS2 en CD: Quake III. Podéis distinguir el formato de estos juegos por el color azul de uno de los lados.




Juegos PSOne: Drácula. En este caso no hay duda. Todos están en CD, y la cara de los datos es de color negro.

Compatibilidad en un sentido

Si tengo un juego de PS2 que venga en formato CD-Rom, ¿puedo jugarlo en mi PSOne?

No. Aunque el soporte sea el mismo, la información no lo es, y tu PSOne no es capaz de interpretar los datos de un juego para PS2, ya que la consola gris es una máquina de inferior capacidad técnica.

Un jugón desconfiado

¿Todos los juegos de PSOne funcionan en PS2?

Salvo escasas excepciones, que en la mayoría de los casos son juegos que no han llegado a salir de Japón, o títulos realmente antiguos, es posible jugar a todos los juegos de PSOne en PlayStation2.

También se han detectado algunos problemas en la compatibilidad entre las dos consolas con juegos que vienen grabados en más de un CD, pero estos ejemplos que te comento no son lo habitual.

¿Abandono de PSOne?

Ahora que por fin me he comprado una PS2, ¿merece la pena que siga utilizando los juegos de PSOne para jugar en ella?

¿Por qué no? Si estos juegos te apetecen más que los que salen para PS2, no entendemos por qué te vas a quedar sin jugarlos. Una cosa no quita la otra: puedes pasártelo en grande con Gran Turismo 3 de PS2, y disfrutar como un enano jugando a Final Fantasy VIII de PSOne, nada te lo impide.

Aunque la calidad gráfica es importante, la diversión suele ser un concepto totalmente independiente de ella. Además, te recuerdo que si introduces un juego de PSOne en tu PS2 lo vas a ver muy mejorado.



Metal Gear Solid. PSOne



Resident Evil 2. PSOne

Un disco da para mucho

¿Ha salido ya algún juego de PS2 que sea tan largo que haya necesitado más de un DVD? ¿Va a salir?

De momento no. Un DVD puede tener una capacidad máxima de hasta 17 gigas. Obviamente, este tipo de discos son muy caros, por lo que no es normal que se usen, pero aún así, los casi 5 gigas que tiene un DVD normal duplican la capacidad de 4 CDs, que es lo más "grande" que ha tenido PSOne. Otra cosa es que el juego venga con 2 DVD porque en uno se incluyan extras, como ocurre en las películas. Esto ya ha sucedido con *Final Fantasy X*, *Metal Gear Solid 2* o *Silent Hill 2*.



Cada sistema con lo suyo

¿Puedo jugar en PS2 con juegos de PC en DVD?

No. Que el soporte sea el mismo, en este caso el DVD, no significa que el programa sea compatible con otros sistema. Los juegos de PC son de PC y los de PS2 son de PS2. Explicándolo con un ejemplo para andar por casa: tú sabes leer, pero ¿sabes leer un libro en chino? Pues eso es lo que pasa si a una consola se le mete un disco de PC: no entiende nada (y en este caso, no puede hacer nada, ni siquiera apuntarse a la escuela de idiomas).

¡Bendita complejidad!

¿Es verdad que programar para PlayStation 2 es más complicado que hacerlo para otras consolas? Si es así, ¿a qué se debe?

En realidad, programar no es más difícil; lo difícil es saber cómo sacarle todo el partido. Esto es debido a la potencia y complejidad del procesador de la consola. De todos modos, los programadores tuvieron algunos problemas en los primeros meses de vida de PS2, pero salta a la vista que ya le están cogiendo el truco, y la prueba es que en estos meses están saliendo cosas realmente alucinantes. Por lo tanto, esta complejidad del procesador nos asegura juegos cada vez mejores, a medida que se van explotando sus muchas posibilidades.

A vueltas con las exclusivas

¿Sabéis si Sony tiene previsto continuar con su política de asegurarse la exclusividad de los grandes títulos, como pasó con algunos de los de PSOne?

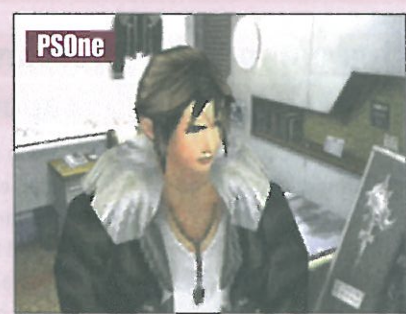
Sony ya tiene en exclusiva algunos de los mejores títulos del catálogo de la consola como es el caso del genial *Gran Turismo 3*, y mientras esto se mantenga así, es difícil que Sony se vaya a empeñar en "convencer" a los demás desarrolladores de que trabajen en exclusiva para ella. Mientras juegos del calibre de *Metal Gear Solid 2* salgan para PS2, a Sony le va a dar un poco igual que también lo hagan para otra plataforma. Quizá si le aprietan las clavijas pueda intentar "comprar" ciertas exclusividades, pero eso no es lo más probable. De hecho, con PSOne, el único juego con el que realmente buscó y consiguió un acuerdo de exclusividad fue con *Tomb Raider*, y se trató de un caso puntual, en un momento de competencia con Saturn. Parece que la historia se repite con *Tomb Raider. El Ángel de la Oscuridad.*

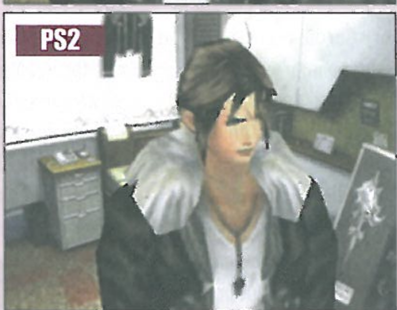
El nuevo *Tomb Raider* es una nueva exclusiva para la consola de Sony.

JUEGOS QUE REJUVENECEN

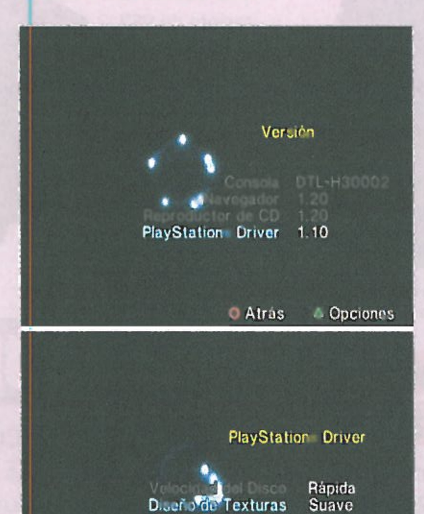
¿MEJORAN LOS JUEGOS DE PSONE SI LOS CONECTO EN MI PLAYSTATION 2? Sí. Las mejoras gráficas se aprecian unas veces más que otras, aunque no siempre son significativas. Donde sí se aprecian mejoras siempre, y es muy de agradecer, es en la reducción de los tiempos de carga: los juegos de PSOne cargan mucho más rápido si los juegas en tu PS2.

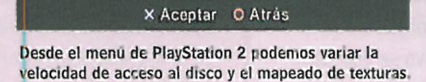
¿CÓMO SE SUAVIZAN LAS TEXTURAS DE LOS JUEGOS DE PSONE EN PS2? Para conseguirlo tienes que pulsar el botón Triángulo en el menú principal, y te aparecerá un listado con las versiones de los drivers de la consola. Sitúate sobre la opción "PlayStation Driver" y pulsa Triángulo. Cuando aparezca otro menú, ve a "Diseño de Texturas", pulsa X y elige "Suavizar". También puedes variar la velocidad de acceso a los datos del disco.





Final Fantasy VIII: Si observáis bien estas imágenes, veréis cómo bordes y objetos están más suavizados.





Desde el menú de PlayStation 2 podemos variar la velocidad de acceso al disco y el mapeado de texturas.





Tekken 3: Otro ejemplo perfecto en el que se aprecia cómo mejora el perfil de los personajes en PS2.

Mejor que en la recreativa

¿Podemos esperar en PS2 conversiones calcadas de las máquinas recreativas más modernas (placas System 246 o Naomi 2)?

Por supuesto. El potencial de PlayStation 2 puede lograr esto y mucho más. De hecho, algunas conversiones de recreativas que ya hemos podido probar, como es el caso de Time Crisis 2 o el mismo Tekken Tag Tournament, han logrado mejorar la calidad de lo que vimos en el arcade.

La nueva Tarjeta de Memoria

Una compra imprescindible

¿Es realmente necesario que me compre una Memory Card 2, o puedo pasar sin tener una?

Mucho nos tememos que las 5.000 "pelillas" que cuesta la Memory Card 2 representan un desembolso imprescindible para todos los usuarios de PS2 que tengan la intención de usarla para jugar, porque no creemos que haya nadie que esté dispuesto a apagar la consola y perder el avance que haya logrado en un juego determinado durante horas.

la memoria No oficial

¿Hay ya disponible alguna tarjeta de memoria para PS2 que tenga más de 8 megas de capacidad? Y si no la hay aún, ¿saldrá alguna en el futuro?

De momento no hay más tarjeta de memoria que la de oficial de Sony, y como sabes, ésta es de "sólo" 8 megas. El problema es que Sony no ha licenciado la tecnología Magic Gate, imprescindible para que la tarjeta funcione, por lo que ninguna compañía puede desarrollar sus propias tarjetas, al menos en Europa. En Estados Unidos y Japón sí está licenciada la tecnología, y allí sí hay fabricantes, como Nikko, que venden tarjetas clónicas. Si ves alguna en nuestro país, lo más probable es que sea de importación o que no tenga licencia.

Buscando más capacidad

¿Existe algún sistema o tarjeta que aumente la capacidad de memoria de la Memory Card 2?

Pues sí, para burlar la no concesión por parte de Sony del sistema Magic Gate, algunos fabricantes han puesto a la venta unos periféricos que, utilizando de base una tarjeta oficial, pueden ofrecerte de 8 a 16 megas más. Los verás en la sección de periféricos.



Si tienes una tarjeta de memoria, estos aparatos multiplican su capacidad.

Configuración personalizada

Después de formatear la Memory Card 2 en mi consola me aparece un archivo llamado "Your system configuration". ¿Me podéis explicar qué significa esto?

En este archivo se guarda la configuración del sistema que tú hayas elegido, es decir, cosas tan variopintas como la fecha, la hora, el idioma, las opciones para ver los juegos de PlayStation con suavizado de texturas... en fin, un buen montón de información. Nuestro consejo es que no lo borres, porque de esta forma te ahorrarás tener que hacer todos esos ajustes de sistema cada vez que juegues.

Sólo para juegos de PSOne

¿La Memory Card que usaba con los juegos de PSOne, es compatible también con PS2?

Sí, pero debes tener muy en cuenta que sólo sirve para guardar partidas de juegos de PSOne. Es decir: puedes jugar en PS2 a un juego de PSOne y puedes salvar tu avance en la partida dentro una tarjeta de memoria para PSOne. Sin embargo, lo que no vas a poder hacer nunca es salvar partidas de juegos de PSOne en una tarjeta de PS2, ni tampoco salvar partidas de juegos de PS2 en un tarjeta de PSOne, porque cada consola utiliza sistemas distintos.

Bajarse partidas de Internet

En algunas páginas de Internet he visto que se te permite bajar partidas de juegos, ¿cómo puedo hacerlo?

Puedes hacerlo mediante unos aparatos que te permiten almacenar las partidas de tu tarjeta de memoria en el disco duro del PC. Este aparato (hay uno a la venta llamado Harder Drive) se conecta al PC y dentro puedes meter tu tarjeta normal, de manera que puedes transferir las partidas de la tarjeta al disco duro y viceversa. Una vez que las tienes en el disco duro, podrías transferir el archivo a un amigo por e-mail o colgarlo en alguna página web. Del mismo modo, si te descargas una partida, puedes grabarla en tu tarjeta mediante el Harder Drive.

El Harder Drive permite conectar la tarjeta de memoria al PC.

Partidas salvadas a la carta

¿Cuántas partidas voy a poder almacenar en los 8 megas que tiene la nueva Memory Card 2?

No te podemos decir un número fijo, ni una limitación, porque utiliza un sistema distinto al de su "hermana ". Aunque en PSOne sólo se disponen de 15 bloques, en la nueva tarjeta de PS2 el juego sólo ocupa el espacio que va a necesitar. Así, hay juegos que con 15 Kb tienen suficiente, mientras que otros pueden necesitar casi un mega entero. Haz cuentas...

LA SEGURIDAD ANTE TODO

¿QUÉ SIGNIFICA CUANDO, AL IR A SALVAR UN JUEGO, APARECE UN MENSAJE QUE ME PREGUNTA SI QUIERO "ASEGURAR ESPACIO"?

Lo normal es que un juego necesite un espacio determinado para almacenar todos los avances que realices, pero también puede tratarse de un juego que necesite más o menos espacio en función de lo que vayas haciendo, como ocurre con *RE Code: Veronica X*. Esto significa que la primera vez que salvas, a lo mejor sólo necesitas 100 Kb, pero cuando consigas más cosas necesitarás 300 Kb. Cuando un juego te pregunte si quieres reservar espacio, es porque puede llegar a ocupar más de lo que en la primera partida realmente ocupa. Si le dices que sí, reservará toda la memoria que precise, de manera que, aunque grabes más cosas, siempre tengas el sitio necesario para ése.





No todos los megas son iguales

¿Tengo que usar la tarjeta de memoria oficial de Sony para guardar las partidas de juegos de PlayStation 2, o puedo usar también una que tengo de 8 megas para mi antigua PlayStation?

Una vez más (y las que haga falta), repetimos que para grabar las partidas de los juegos de PlayStation 2 sólo puedes usar una tarjeta de 8 megas específica de PS2, ya sea la oficial de Sony, o bien una distinta que ponga a la venta cualquier otra compañía. En realidad no estamos hablando de una cuestión de megas, sino de que el sistema de guardar partidas que utiliza PS2 es muy diferente al de PSOne. En PSOne se graba por bloques, independientemente del espacio que necesite la partida que guardas, mientras que el método de PS2 es, por así decirlo, más "inteligente", pues se utiliza sólo aquél espacio necesario. En cualquier caso, la conclusión es que, al ser sistemas diferentes, las tarjetas son incompatibles.

Servicio de limpieza PS2

¿Qué significa cuando la consola pregunta si quiero "formatear" la tarjeta de memoria?

Por decirlo de una manera sencilla, formatear es borrar toda la información que pudiera haber en un soporte, dándole un formato reconocible por una máquina. Es decir, que si tú formateas un disquete de ordenador, en realidad lo que estás haciendo es darle una "forma" que el ordenador pueda reconocer y, por tanto, leer.

Pues eso es exactamente lo que pasa con la tarjeta de memoria de PS2. Esta opción te va a servir para borrar toda la información que tengas en la tarjeta, o para dejarla como si fuera nueva, si es que llegase el caso de que te empezara a dar problemas de algún tipo.

Pero debes andarte con mucha precaución, porque al formatear la tarjeta vas a perder todo lo que tuvieras almacenado en ella, así que te puedes llevar algún disgusto importante si machacas por error una partida que llevases muy avanzada. Por eso, antes de hacerlo, te recomendamos que te asegures perfectamente de que todo está en orden.



Al formatear puedes perder tus archivos de la Memory Card.



Configuración del sistema en la MC2.

Trasvase de memoria

¿Se pueden pasar partidas de una tarjeta de PSOne a un tarjeta de PS2?

Cuando quieras jugar con un título de PlayStation en PS2, podrás usar tu Memory Card y cargar la partida. Sin embargo, no puedes copiar las partidas de una Memory Card de PlayStation en la tarjeta de PS2, ya que utilizan unidades de almacenamiento distintas.

UNA DE DUDAS FRECUENTES

¿POR QUÉ VEO LOS JUEGOS A 60 HZ EN BLANCO Y NEGRO SI TENGO UN CABLE RGB?

Porque seguramente el cable que has comprado no es RGB aunque tenga cabeza de euroconector. Aunque las clavijas sean iguales, los componentes del cable, que es lo que nos interesa, no lo son.

TENGO UN HOME CINEMA, PERO NO SÉ CÓMO SE CONECTA A PS2. PROBÉ CON UN CABLE ÓPTICO, PERO NO SE OÍA NI SE VEÍA NADA EN EL TELEVISOR.

Enchufa la consola al amplificador mediante el cable óptico y la consola a la tele con el cable normal. El cable óptico sólo lleva sonido, no imagen, así que es difícil que veas algo en la tele si no la enchufas a ella. Además, el sonido no va a salir por la tele, sino a través del amplificador y sus altavoces. Eso sí, el amplificador debe tener algún tipo de selector para determinar qué aparato quieres que se oiga. Normalmente aparecerá como "Externo" o "Vídeo". Es decir, le tienes que decir al apartado si vas a escuchar una película en el DVD o vas a escuchar el sonido de PS2 o del vídeo, por ejemplo. Mírate el manual del equipo de Home Cinema, eso nunca falla.

Cable óptico

SI PS2 TIENE 2 PUERTOS USB, UNO PARA EL JUGADOR 1 Y OTRO PARA EL 2, EN LOS JUEGOS QUE PODEMOS USAR TECLADO Y RATÓN, ¿CÓMO PODEMOS ENCHUFARLOS AL USB 1?



Detalle del frontal: puertos USB

En realidad los puertos USB no funcionan uno para el jugador 1 y otro para el jugador 2. Si enchufas un teclado y un ratón para jugar a, pongamos, *Unreal Tournament*, puedes conectar el teclado a uno y el ratón a otro, que el juego los reconocerá como para el jugador 1. Por las pruebas que hemos hecho, depende mucho de cómo esté programado el juego y el periférico. Por ejemplo, en el *Endgame* la pistola G-Con 2 sólo funciona si la introduces en el USB inferior.

¿POR QUÉ NO ME FUNCIONA UN RATÓN USB DE PC CON *MEDAL OF HONOR* SI DECÍS QUE ESTOS PERIFÉRICOS VALEN EN PS2?

Porque para que funcionen, el juego tiene que ser compatible con el periférico en cuestión y *Medal Of Honor* no lo es. Si hubieras probado con, por ejemplo, *Unreal*, no habrías tenido problema. Si hubieras intentado jugar con la pistola G-Con 2 tampoco hubiera funcionado, porque este juego no acepta pistola. Así de simple.

Una capacidad engañosa

¿Por qué no funcionan en PlayStation 2 las tarjetas de PSOne que tienen más de 1 mega de capacidad?

Funcionar sí que funcionan, pero el problema es que la consola sólo es capaz de reconocer uno de los megas. En realidad, las tarjetas que tienen más de 1 mega es como si incluyeran varias tarjetas diferentes dentro, una por cada mega disponible. Cuando tú las utilizas en PSOne lo normal es que uses una combinación de teclas del pad para saltar de una a otra. El problema que nos comentas viene porque PS2 no reconoce la combinación de teclas necesaria para pasar de un mega a otro, por lo que sólo puedes usar el espacio que viene por defecto, que se corresponde a los 15 primeros bloques. Del resto, olvídate.



Esta tarjeta es de 8 Megas, pero al ser de PSOne no funciona en PS2.

El reproductor de vídeo DVD

Sólo conectar y disfrutar

¿Qué necesito para ver películas en mi PS2?

No necesitas nada... bueno, en realidad sí: necesitas tener una película en DVD. Basta con que conectes la consola a la televisión para que puedas disfrutar sin problemas de la calidad de imagen y sonido que ofrecen las películas en DVD.

Todo el cine a tu disposición

¿Qué tipo de películas DVD puedo ver en PS2?

El DVD vídeo es un formato estándar, así que no vas a tener ningún problema con la opción que elijas. Cualquier película de ese formato puede ser leída por cualquier aparato de vídeo DVD, como es el caso de tu PlayStation 2. Así que tranquilo, podrás ver cualquier película que alquiles en tu videoclub habitual o que compres en cualquier tienda.

Que nadie se salga de su zona

¿Qué significa eso de las "zonas" de los DVD?

Como la inmensa mayoría de las películas disponibles en DVD son multi-lenguaje, es decir, que vienen en muchos idiomas, te podría interesar comprar películas en otros países donde quizá estuvieran más baratas. Además, se puede dar el caso de que en EEUU, por ejemplo, esté a la venta en DVD una película que todavía no se haya estrenado aquí, lo que favorecería el mercado paralelo y afectaría a las distribuidoras. Para evitar esto, se ha incluido en los vídeo DVD una limitación zonal que impide, por ejemplo, que un lector de vídeo DVD español pueda reconocer las películas americanas.



Escena de la película The Matrix.

CONEXIÓN A LOS TELEVISORES

¿CUÁL ES LA MEJOR FORMA DE CONECTAR PS2 AL TELEVISOR PARA OBTENER LA MÁXIMA CALIDAD?

La mejor calidad la vas a obtener con el S-Vídeo, siempre que tu TV acepte este tipo de conexión. Hay varios modelos de cable de diferentes marcas, y todos con una calidad similar. Lo ideal es que te hagas con uno que combine las salidas AV (Amarilla, Blanca y Roja) con la de S-Vídeo. Así, además de gran calidad de imagen, podrás conectar la consola a otra fuente externa de vídeo o, llegado el caso, a un TV que no tenga entrada para el cable de S-Vídeo.

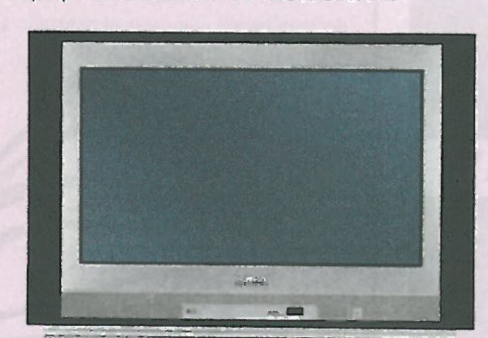
Cable de Súper Vídeo

¿LAS CONSOLAS DAÑAN EL TUBO DE IMAGEN DE LOS TELEVISORES?

Existe esa creencia, y se dice incluso que estos daños son mayores cuanto más grande es la tele, pero es sólo relativamente cierto. Lo que daña el tubo son las imágenes estáticas, ya sean de un juego o de una película en pausa. Sin embargo, los juegos cada vez tienen menos puntos de luz fijos. En las viejas consolas de 8 y 16 bits la mayoría de los juegos consistían en escenarios casi idénticos sobre los que se movía al personaje, de manera que las dos horas que estabas jugando eran los mismos puntos de luz los que sufrían el desgaste. Con los nuevos juegos este riesgo se reduce notablemente y más aún en el caso de PS2. Lo que debes hacer para evitar cualquier tipo de daño es observar unas medidas básicas de precaución. Sobre todo, no te dejes la tele encendida con un juego en pausa. Si, por ejemplo, vas a comer y no quieres apagar la consola, apaga al menos el televisor.

¿QUÉ SIGNIFICA QUE UN MODELO DE TELEVISOR TENGA FUNCIÓN PARA VIDEOJUEGOS? ¿ES MEJOR UN TELEVISOR ASÍ PARA JUGAR A PS 2?

Las teles con función videojuegos suelen ser, simplemente, aparatos que tienen una entrada AV directa, y que cambian automáticamente al canal apropiado en cuanto enciendes la consola.



Televisor panorámico Thompson Scenium.

¿QUÉ SIGNIFICA LA OPCIÓN DE 50 O 60 HZ QUE APARECE EN CIERTOS JUEGOS?

Los Herzios representa la frecuencia de refresco que tiene la pantalla del televisor. Si una tele tiene 50 Hz, eso significa que refresca 50 veces cada segundo. Cuanto más alta es esta frecuencia, mayor calidad se logra, y menos cansancio para los ojos. Por supuesto, los televisores de 100 Hz son los mejores, ya que se reduce el casi imperceptible parpadeo que todos los aparatos de televisión tienen. Si tu tele está preparada para frecuencias superiores a 50 Hz (que es lo normal) y un juego te ofrece la opción de jugar a 60 Hz, hazlo. Vas a tener más calidad de imagen y más velocidad de juego. Eso sí, para que funcione tendrás que usar un cable RGB o verás la imagen en blanco y negro.

¿ES VERDAD QUE EN LAS TELES DE 100 HZ NO SE PUEDE JUGAR CON LA PISTOLA? ¿POR QUÉ?

Sí, es verdad... por ahora. Se debe al refresco de la pantalla, que un TV normal es de 60 Hz. Es decir, refresca 60 veces por segundo, cifra que se eleva a los 100 ciclos por segundo cuando hablamos de televisores de 100 Hz. Los juegos suelen correr a 50 o 60 cuadros por segundo, y es en ese lapso cuando la consola detecta el disparo. Al aumentar el televisor la frecuencia de refresco, las pistolas "se hacen el lío". El problema suponemos que se podría solucionar con software: que los juegos de pistola, además de opción de correr a 50 o 60Hz, puedan hacerlo a 100Hz. Por ahora no hay ninguno, pero esta es una posibilidad que, dado que con la capacidad técnica de PS2 pensamos que es factible, en principio solucionaría este problema.

¿HAY ALGÚN JUEGO EN FORMATO PANORÁMICO? ¿SALDRÁ ALGUNO?

Sí, hay muchos, y cada vez habrá más. Y no sabes lo que alucinas, por ejemplo, jugando con *Gran Turismo 3* en una pantalla panorámica de 32 pulgadas. Además, si tienes un juego con bandas negras, podrás ajustar la imagen para llenar toda la pantalla.



Gran Turismo 3, incorpora esta opción de formato panorámico.

Problemas con el cable RGB

¿Por qué no se ven bien las películas si utilizo un cable RGB?

El cable RBG es el que mejor calidad de imagen ofrece para jugar, así que lo normal es que también trates de usarlo para ver pelis. Sin embargo, todas las películas DVD llevan un sistema anticopia, para evitar que las pases a una cinta VHS. En el caso de PlayStation 2, este sistema de protección se manifiesta cuando intentas ver una película con cable RGB. Sólo tienes dos alternativas: o juegas y ves cine con el cable que viene de serie con la consola, o pruebas este truco: se trata de que conectes el cable RGB a la tele y pongas una película. Si sacas el cable poco a poco del puerto de la consola, milímetro a milímetro (y sin sacarlo del todo), llegará un momento en que se verá la imagen perfectamente.



Hay cables que incluyen RGB y vídeo compuesto a la vez.

Una posición peliaguda

¿Influye en algo el poner PS2 en posición vertical?

En que se acople mejor al espacio de que disponga o que así te parezca que queda más bonita. Eso sí, si la vas a poner en vertical es conveniente que te hagas con alguno de los soportes que están a la venta, ya que sin él las vibraciones que se dan en los procesos de lectura de datos pueden hacer que los discos se rayen. Nuestra recomendación es el soporte oficial de Sony.

¿Extras al alcance de PS2?



Extras incluidos en Alien.

He oído que las pelis en formato DVD suelen venir con extras. ¿Qué tipo de extras traen? ¿Se puede acceder a ellos con PS2?

Una de las ventajas de la enorme capacidad de un DVD es que suelen incluir montones de cosas accesorias al propio film. Los extras más normales son la posibilidad de ver la película en varios idiomas y con diferentes subtítulos. Además, también se suelen incluir documentales sobre cómo se hizo la película, escenas eliminadas en el montaje, finales alternativos, explicación de los efectos especiales, tomas falsas, comentarios del director, trailers... Lo que se les ocurra.

Es más, algunas películas tienen tantos extras que incluyen 2 discos: uno para la peli en sí, y otro para los extras. Por supuesto, tu PS2 puede acceder a todos ellos.

Pausas durante las películas

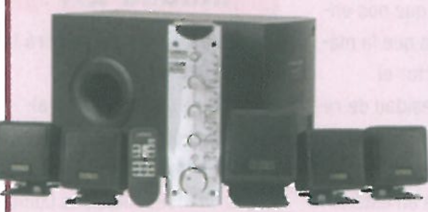
¿Es normal que durante la reproducción normal de la película se produzcan pausas o saltos?

Sí. Esto es debido a que la película puede estar grabada en dos capas distintas del DVD, lo que aumenta su capacidad. La pequeña pausa se produce cuando la lente pasa de una capa a la otra, y esto es algo que te va a ocurrir en todos los reproductores del mercado, no sólo en PlayStation 2. También puede que el disco esté sucio.

DUDAS SOBRE EL SONIDO

¿QUÉ TENGO QUE HACER PARA DISFRUTAR DEL SONIDO 5.1?

PS2 está preparada para reproducir el sonido Dolby Digital, pero para separar la señal en los seis canales que reproduce este sistema, necesitas un amplificador del que puedan salir los seis altavoces. Ten en cuenta que la única manera de conectar tu PS2 a uno de estos amplificadores es usando un cable óptico (y no todos los amplificadores tienen este puerto, así que cuidado si vas a comprar uno), ya que si empleas la señal de vídeo compuesto, con las clavijas roja y blanca, sólo conseguirás un estéreo.



Sistema de altavoces PlayWorks.

¿HAN SALIDO YA JUEGOS CON SONIDO DOLBY DIGITAL 5.1?

Hay varios juegos ya que aprovechan la impresionante capacidad de sonido del DVD. Cada vez son más los que se decantan por el 5.1, aunque otros utilizan sistemas estéreo capaces de general efectos envolventes que tampoco suenan nada mal. Que la mayoría de los juegos aparezcan en Dolby Digital es sólo una cuestión de tiempo...

¿QUÉ TIPO DE AMPLIFICADOR NECESITO PARA DISFRUTAR DE DOLBY DIGITAL? ¿CUÁNTO ME PUEDE COSTAR?

Necesitas un amplificador que sea compatible con este estándar y que tenga entrada de sonido óptica. El precio va a estar en función del aparato que compres, y de si éste trae incluidos los seis altavoces o si te los tienes que comprar aparte. Tienes cosas majas desde 3000 euros, e incluso existen equipos de música que cumplen estos requisitos. Mira nuestra comparativa de sonido y saldrás de dudas.



¿PS2 LEE MP3?

No, la consola no acepta discos que tengan archivos de MP3. La verdad es que la mayoría de los reproductores de Vídeo DVD tampoco lo hacían y es ahora cuando se empieza a imponer.

¿PORQUÉ SE OYE BAJO EL VOLUMEN DE LAS PELÍCULAS Y LOS JUEGOS EN PS2?

Es un problema de fácil solución. Con una película puesta, ve al menú de opciones (Select) y escoge Ajustar. Selecciona Audio en el submenú y luego Volumen DVD. Súbelo a +2 y solucionado.

SI UN HOME CINEMA TIENE EL AMPLI EN EL SUBWOOFER Y NO PUEDO PONER EL CABLE ÓPTICO EN EL REPRODUCTOR. ¿CON LOS CABLES ESTÉREO PODRÍA OÍR EL SONIDO DOLBY SURROUND?

El cable óptico no tiene que ir al reproductor, si no al amplificador, aunque esté en el subwoofer. Si éste no tiene entrada para al cable óptico, malo, porque con los cables estéreo, sólo vas a obtener estéreo. Un equipo de sonido no "crea" el surround, ni con PS2 ni en otro DVD.

El formato desconocido

¿PS2 lee Vídeo CD?

No. Aunque el estándar de compresión de Vídeo CD es inferior al que se utiliza en Vídeo DVD, y la mayoría de los reproductores de Vídeo DVD leen Vídeo CD, PS2 no está preparada para ello. La consola sólo puede reconocer 5 tipos de discos: juegos en CD de PSOne; juegos en CD de PS2; CDs de audio; Vídeo DVD y los juegos en DVD de PS2. Para entendernos, "no sabe" que existe algo llamado Vídeo CD.

Se puede ver, pero no grabar

¿Se puede grabar vídeo DVD con PS2? ¿Se podrá hacer más adelante?

PS2 es un lector de DVD y los lectores sólo pueden leer. Esta tecnología avanza muy deprisa y ya se venden los primeros grabadores, aunque a un precio muy alto. Y por supuesto, no puedes convertir un lector en un grabador. La única posibilidad, casi ciencia ficción, es que en el futuro salga una PS2 grabadora.

Cuestiones de futuro

De paseo por los puertos

¿Para qué sirven los puertos de expansión?

Para cualquier cosa que se le ocurra a Sony, ¿qué te parece un Disco Duro o la tarjeta Ethernet? Está bien que la consola venga lista para las posibles sorpresas que nos deparen los años venideros. Tener los puertos no molesta en absoluto, y nos puede venir muy bien cuando la tecnología progrese.



El disco duro de PS2.

Ventajas de la conexión USB

¿Qué es la conexión USB? ¿Puedo conectar a PS2 el mismo ratón y el teclado que tengo en mi PC?

El USB es una estándar de conexión para periféricos, surgido básicamente para PC. Este sistema de conexión es mucho más rápido que los tradicionales, y además es "plug & play", que para que nos entendamos significa que la máquina puede detectar el periférico sin necesidad de realizar ningún otro ajuste. La ventaja principal de esto es que, al tratarse de un estándar, permite la conexión de los periféricos más variopintos, independientemente del sistema, formato o fabricante.

Es decir, que mientras en PSOne sólo podías conectar un ratón que tuviera el puerto específico para PSOne, ahora en PS2, gracias a los puertos USB de los que hablamos, puedes conectar cualquier ratón o teclado USB, bien sea para PC o específicamente desarrollado para PS2.

Ratón y teclado oficiales de PS2.

Utilidad de la unidad ZIP

¿Qué es y para qué servirá la unidad ZIP de PS2?

El ZIP es un sistema de almacenaje, una especie de disco duro externo. Para que te hagas una idea mejor, es como un disquete, pero con mucha más capacidad que te permitirá almacenar cosas que te bajes de Internet y llevártelas, por ejemplo, a casa de un amigo (¿estás pensando en fotos "guarras"?). Es posible que también permita guardar partidas y que se pueda usar como una especie de disco de seguridad donde almacenes partidas antiguas o los extras que hayas encontrado en Internet de algún juego que ya no utilizas habitualmente, pero que tampoco quieres borrar o tener ocupando espacio en el disco duro de la consola. Claro que todo esto, hoy por hoy, sigue siendo ciencia-ficción.

La "misteriosa" tarjeta Ethernet

¿Podéis explicarme qué es la tarjeta Ethernet?

Es un periférico que permite conexión a banda ancha. Vamos, que es una especie de módem a lo "bestia".

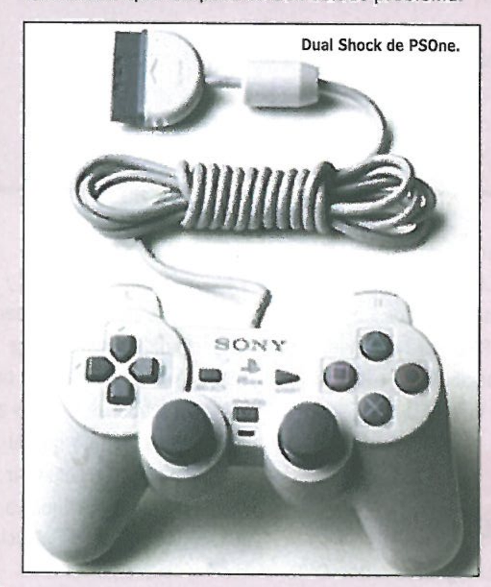
¿Pagar más por navegar?

¿PS2 está preparada para conectarse a Internet, o tendré que comprarme un módem aparte?

La consola que se vende en la actualidad viene sin ningún tipo de conexión a Internet, lo que significa que tendrás que comprar un módem o una tarjeta Ethernet, según cuál sea el sistema que se imponga.

LOS PERIFÉRICOS Y SU COMPATIBILIDAD

¿PUEDO JUGAR EN PLAYSTATION 2 CON EL DUAL SHOCK DE PSONE? Sí, pero te faltarán prestaciones. El Dual Shock 2 tiene los botones de acción analógicos, pero el Dual Shock normal no. Así que no podrás disfrutar de esta posibilidad si utilizas el Dual Shock de PSOne. Que conste que tampoco es demasiado problema.



Dual Shock de PSOne.

¿ME FUNCIONARÁ EL MULTITAP DE PSONE SI LO UTILIZO EN PLAYSTATION 2? No. Esto se debe a que las peculiaridades de los Dual Shock y de las tarjetas de memoria de PS2 hacen que los MultiTap de las consolas también sean distintos.

MultiTap de PS2

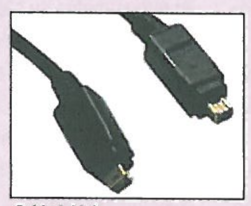
¿SON COMPATIBLES LOS VOLANTES DE PSONE CON PS2? Por ahora, ningún volante, o cualquier otro periférico de PlayStation (sean oficiales o no) ha dado ningún problema a la hora de utilizarlo en PS2. Solamente en los casos en que el volante pueda tener algún botón (o pedal) digital, perderás la opción analógica, que sí tendrán todos los que salgan específicamente para PS2. Así que podrás utilizarlos, aunque con menos prestaciones.

¿HA SACADO SONY ALGÚN TECLADO O RATÓN OFICIAL PARA CUANDO PODAMOS CONECTARNOS A INTERNET? ¿VALDRÁN LOS DE PC?

Sony ha puesto a la venta, en unidades reducidas, un kit de desarrollo que incluye teclado y ratón. Además, también está desarrollando un monitor plano que "es la pera". Se supone que estos periféricos, junto con el disco duro, se pondrán a la venta cuando sea factible la conexión a Internet. En cualquier caso, se supone que podrá usarse cualquier teclado y ratón USB. Nosotros, de hecho, ya hemos jugado a *Unreal Tournament* y *Age of Empires II* con un ratón y un teclado de PC. Eso sí, el juego tiene que ser compatible con el uso del periférico en cuestión.

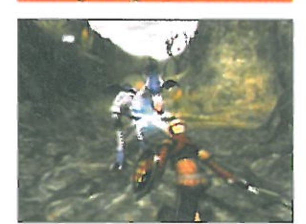
¿ESTÁ PREPARADA PS2 PARA PODER JUGAR CONECTADA A OTRA PS2? ¿PODRÍA CONECTARSE CON UNA PSONE?

El cable i-Link es el encargado de permitirnos conectar dos PS2. Es más, este cable permite la conexión de varias consolas en serie, y no sólo de dos, que era lo que permitía PSOne. Obviamente, sólo podremos jugar con otras PS2, ya que para utilizar este sistema es necesario que todas las consolas tengan el mismo juego, y ya sabes que en PSOne no se pueden cargar juegos de PS2.



Cable i-Link.

Suspirando por los juegos en red


Final Fantasy XI.

¿En PS2 se podrá jugar con juegos de PC por la red, o existirá otro sistema de juegos Online de PS2?

Podrás jugar en la red con juegos de PlayStation 2, pero no con juegos de PC. Es decir, que va a haber juegos específicos para PlayStation 2 que se puedan jugar en red, pero, como de costumbre, los juegos de PC no funcionan en la consola de Sony. Lo que sí podrás es jugar con (o contra) otros jugadores que tengan el mismo juego en su versión PC. Es decir, si *Final Fantasy XI* es Online y sale también una versión para PC, tú podrás formar equipo tanto con jugadores que se conecten a través de PS2 como de PC. Al menos, ésa es la teoría...

No mezclemos los conceptos

¿En el disco duro de PS2 se podrán instalar programas como Windows o Word?

No. Windows, como Linux, es un sistema operativo para PC, y PS2 tiene el suyo propio. Y lo mismo sucede con otros programa de PC. No mezclemos las churras con las merinas... una consola es una consola y un PC es un PC. Otra cosa es que Microsoft saque un procesador de textos para PS2, pero no es probable... ¿verdad?


Logo de Linux

El futuro de la consola en Internet

¿Tendrá PlayStation 2 en el futuro acceso a Internet, chat y juegos Online?

Todos estos servicios que nos has comentado son inherentes a Internet y una vez que accedes a una Web puedes disfrutar de lo que la página te ofrezca. Eso sí, lo que todavía está por ver es el tipo de módem que se le coloca a la consola, y qué compatibilidad hay con los juegos Online. Lo normal es que sólo puedas jugar en On-Line con juegos preparados para PlayStation 2, igual que sólo puedes jugar a juegos On-Line de PC si te conectas mediante un PC. ¿Títulos? Como habrás leído en nuestro reportaje sobre el futuro, el juego que va a tener el honor de inaugurar el juego en Internet es *Tony Hawk´s 3*.




Pantallas de *Tony Hawk´s 3.*

Una consola que cruza el charco

¿Tendré algún problema si me compro la consola en Estados Unidos?

Por supuesto que sí. En primer lugar, porque la consola que allí se vende es NTSC, el sistema de vídeo norteamericano, con lo cual no te van a funcionar los juegos que se venden en Europa (en sistema de vídeo PAL). Por otro lado, los juegos americanos no están traducidos al castellano.

CUESTIONES DE CONEXIÓN

¿PUEDO CONECTAR MI CONSOLA AL PC Y COGER IMÁGENES DE LOS JUEGOS O VÍDEOS DE LAS PARTIDAS MIENTRAS ESTOY JUGANDO? Sí, así es como nosotros capturamos las pantallas de los juegos que adornan nuestras revistas. Esto se consigue mediante tarjetas digitalizadoras. En muchas ocasiones estas tarjetas son, además, sintonizadoras de TV, es decir, sirven para ver la tele en el PC. El sistema de conexión es muy sencillo. Basta que conectes la clavija amarilla del cable de vídeo compuesto de la consola a la entrada de vídeo de la tarjeta sintonizadora. Verás el juego en el visualizador de la tarjeta y podrás capturar tanto imágenes fijas como vídeos. Eso sí, la calidad de imagen no es tan buena como si usaras una televisión de verdad. El precio de estas tarjetas es muy variable y puede ir desde los 60 euros de las más baratas a 300.

¿CÓMO PUEDE VER JUEGO EN EL MONITOR DEL PC CON CALIDAD? Si quieres jugar en el monitor del PC y prescindir de la tele, puede usar las tarjetas digitalizadoras de las que hablábamos en la carta anterior, aunque esto no te va a dar la calidad que buscas. Para conseguir buena calidad tienes que recurrir a adaptadores VGA Box que convierten la señal de vídeo de la consola en una señal VGA que reconocen los monitores de ordenador. Además, este sistema te permite utilizar el monitor sin necesidad de tener el ordenador encendido; es más, hasta funcionan sin ordenador. Cuestan unos 60 euros, y resultan muy prácticos si tienes problemas de espacio o si, simplemente, quieres una altísima calidad de imagen.

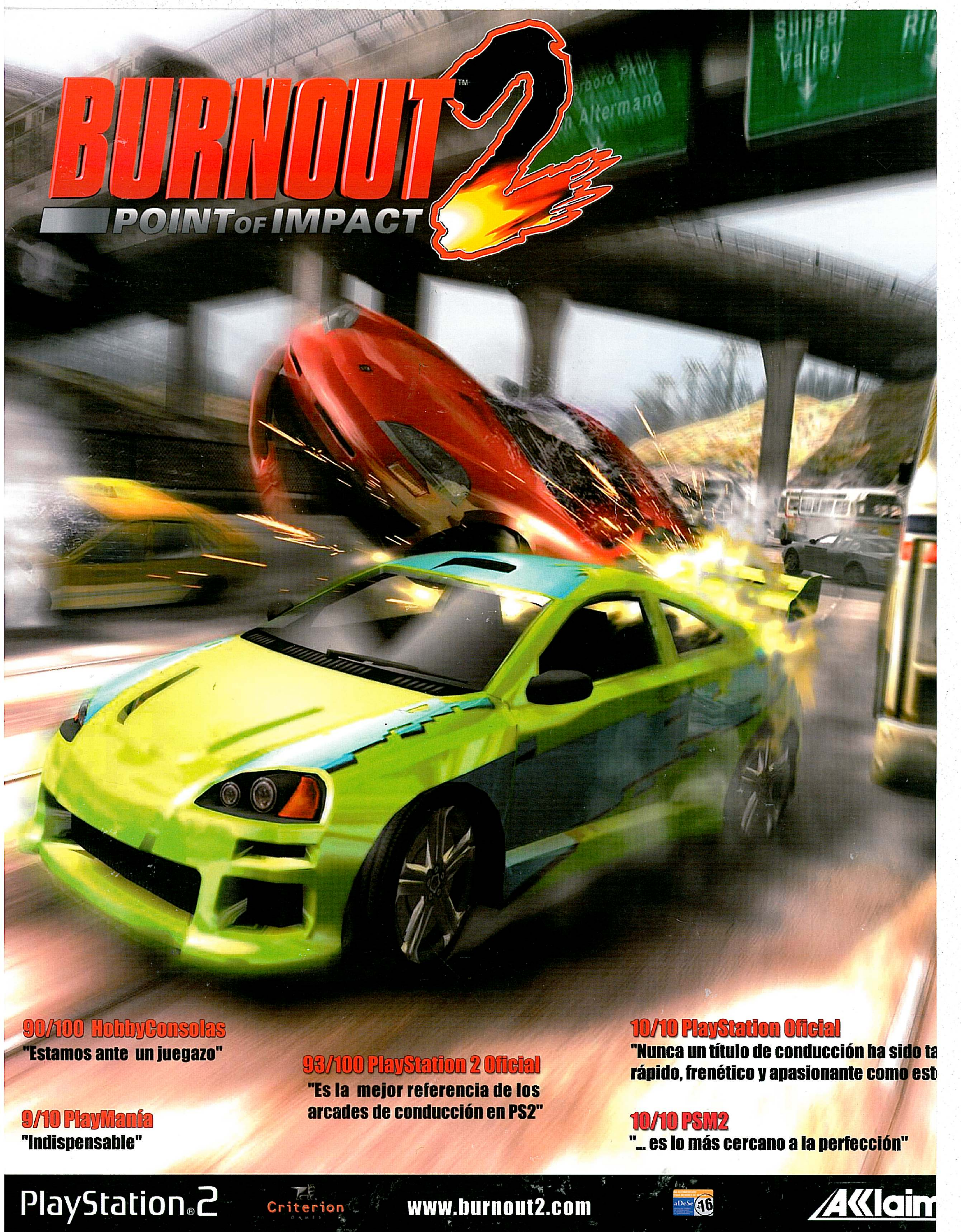
¿QUÉ TIPO DE AMPLIFICADOR NECESITO PARA DISFRUTAR DE DOLBY DIGITAL? ¿CUÁNTO ME PUEDE COSTAR?
Necesitas un amplificador que sea compatible con este estándar y que tenga entrada de sonido óptica. El precio va a estar en función del aparato que compres, y de si éste trae incluidos los seis altavoces o si te los tienes que comprar aparte. Tienes buenos equipos, con altavoces incluidos, desde unas 50.000 pesetas. También los hay más caros y más baratos, e incluso existen equipos de música que cumplen estos requisitos, con lo que matas dos pájaros de un tiro.

Equipo de sonido "Sound Station 5.1" de Logic 3, comentado en la sección de periféricos.

¿PUEDO CONECTAR LA CONSOLA A UN EQUIPO DE MÚSICA? ¿QUÉ CABLES NECESITO? Para conectar la consola a una cadena de música normal no necesitas más que el cable de la consola. Es fácil, conectas las clavijas roja y blanca a la entrada de audio del amplificador del equipo y la amarilla a la tele (si es que quieres jugar). Después, basta con que selecciones en el equipo de música la fuente de sonido correcta. Ya sabes, suelen tener un selector para elegir si quieres oír el CD o la radio o una cinta. Pues bien, si tienes una posición de "auxiliar", ésa es la que te interesa. Por supuesto, puedes grabar la música mientras juegas.


En estas fotos puedes ver dónde tienes que enchufar los cables de audio de la consola.


SONY
PlayStation
START



BURNOUT™ 2
POINT OF IMPACT
90/100 HobbyConsolas
"Estamos ante un juegazo"
9/10 PlayManía
"Indispensable"
93/100 PlayStation 2 Oficial
"Es la mejor referencia de los arcades de conducción en PS2"
10/10 PlayStation Oficial
"Nunca un título de conducción ha sido ta rápido, frenético y apasionante como est
10/10 PSM2
"... es lo más cercano a la perfección"
PlayStation®2
Criterion
www.burnout2.com
Acclaim